2005年 总第198期

Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

13

十大门派

武侠王者再现江湖

二十多条发展路线

名师指导，少林、武当……

一百余种秘籍

易筋经、拈花指、软猬甲、一指禅、天蚕衣……

剑侠情缘II Online

jx2.kingsoft.com

西山居10周年 献礼巨作

6月20日剑试天下

详情请关注官网jx2.kingsoft.com



免费赠送目标软件公司 天骄II新手开户卡

免费赠送上海米果公司 真·封神海报一张



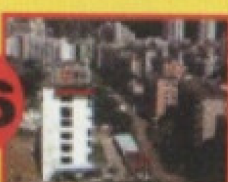
43 异度空间

Virtual PC vs VMware

77 在夹缝中升级

个人电脑升级指南2005





106 游戏十年

之西山居游记



ISSN 1007-0060







2005 Summer Fashion

CUTIE CRAFT 系列

















GamEdge.net









下期预报

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监　祁津忆
本期责编　答笛
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135623
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2005年07月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2005年第13期　总第198期

有什么比"免费"更实惠…

实惠一：本页单张铃声全部免费，同时进入爆笑私房笑话天地，笑话无限量！

实惠二：凡下载本页内任何和弦铃声/彩图产品，同时进入彩信影音图铃美妙天地，精品图铃随意当！

单音铃声下载指南

发送15 机型代码 铃声代码到33552102(移动用户)或93552102(联通用户)。三星手机用户发送短信156261到33552102(移动用户)或93552102(联通用户)，绝色铃声"痛快"就归你所有。 资费：单张铃声免费

机型代码：诺基亚2 摩托罗拉3 爱立信、联想、东信、波导4 西门子5 三星6 首信8

编辑短信	发送到	成功下载
156261	33552102(移动用户) 93552102(联通用户)	收到铃声"痛快"

和弦铃声下载指南

中国移动用户(支持GPRS手机)发送21 铃声代码到33552102。

例如：中国移动用户发送短信21235到33552102，绝色铃声"两只蝴蝶"就归你所有。

资费：和弦铃声 2元/条

编辑短信	发送到	成功下载
21235	33552102(移动用户)	收到铃声"两只蝴蝶"



全部铃声随意试听！

中国移动用户现在播打1259056561001立即试听全部铃音，您也可以把钟爱的歌曲点送给亲朋好友(接听免费)，更可以直接下载哦！

IVR信息费：1元/分钟

无线歌曲劲爆排行

235 两只蝴蝶(超长完整版)
279 你到底爱谁
181 老鼠爱大米
157 江南(2004Remix)
044 冲动的惩罚
164 别说你的眼泪我无所谓
045 情人
208 当你孤单你会想起谁
023 波斯猫
014 七里香

动感地带

002 东风破(2004remix)
011 我的地盘(超长完整版)
227 双截棍(2005Remix)
013 三年二班04Remix
014 七里香
015 星晴(2004Remix)
134 断了的弦(2004Remix)
159 爱情悬崖
190 爷爷泡的茶(2004Remix)
224 爱在西元前(超长完整版)
223 爱很简单(超长完整版) 陶喆
060 壁虎漫步Remix 潘玮柏
188 WuHa 潘玮柏

英雄本色

238 饿狼传说(超长完整版)
239 吻别(2005Remix)
240 情书(2004Remix) 张学友
082 一路上有你
275 不老的传说(超长完整版)
229 十年(又过了1年版) 陈奕迅
179 第一次(2004Remix) 光良
277 童话 光良
180 算你狠 陈小春
253 我不是一百分(超长完整版) 陈小春
151 幸福 这么远 那么甜 — 刘德华
252 心醉 刘德华
068 男人哭吧不是罪 刘德华
105 天意(2004Remix) 刘德华
192 冰雨(2004Remix) 刘德华
205 笨小孩(超长完整版) 刘德华
191 爱你一万年(2004Remix) 刘德华
169 边走边爱 谢霆锋
170 活着VIVA 谢霆锋

最爱上世纪

241 功夫主题曲 (功夫)
001 上海滩完整版(原创)
116 To Be With You (OLYMPUS广告曲)
117 全世界的爱(TOYOTA花冠歌曲) 周华健
119 开往春天的地铁(开往春天的地铁)羽泉
120 我就喜欢 (全球麦当广告歌) 王力宏
124 暗香(原创) (金粉世家主题歌) 沙宝亮
132 两个人的烟火(大城小事主题曲) 黎明
096 Colorful Day(丰田威驰广告歌曲)朴树
078 胆小鬼(2004Remix) 梁咏琪
207 东京爱情故事 (主题曲)
206 I believe(完整版) (我的野蛮女友)
145 为一句无声的诺言 (我爱我家插曲)
118 指环王3主题曲 (指环王)
216 沧海一声笑(原创)(笑傲江湖)
135 射雕英雄传之铁血丹心
150 酒神曲 (红高粱插曲)
140 草帽歌(完整版) (人证)
144 鬼子进村

当红金曲

231 白月光(超长版) 张信哲
234 一公尺 言承旭
031 无所谓(2004Remix) 杨坤
032 月亮可以代表我的心(2004Remix) 杨坤
033 飞船(2004Remix) 杨坤
034 那一天(2004remix) 杨坤
044 冲动的惩罚 异域风情
045 情人 异域风情
046 2002年的第一场雪 异域风情
276 男人海洋(超长完整版)
051 黄昏(2004Remix)
055 记事本(2004Remix)
058 我的心太乱(迪曲版)
175 小薇(完整版) 黄品源
050 海浪 黄品源
076 那么爱你为什么(2004Remix) 黄品源
171 情非得已(2004Remix) 庾澄庆
172 春泥 庾澄庆

爱之进行曲

228 单人房双人床(超长完整版)
065 广岛之恋
010 太委屈(超长完全版)
225 值得(超长完整版)
178 很爱很爱你钢琴版(2004Remix) 刘若英
041 后来(原创) 刘若英
267 为爱痴狂(2005Remix) 刘若英
042 一辈子的孤单(完整版) 刘若英
016 催眠(超长完整版) 王菲
017 棋子(2004Remix) 王菲
018 香奈儿 王菲
020 闷(超长完整版) 王菲
088 只爱陌生人 王菲
214 挪威的森林(超长完整版) 伍佰
211 新长征路上的摇滚(2004Remix) 崔健
280 威尼斯的泪 永邦
271 下辈子如果我还记得你 马郁
268 远走高飞(超长完整版) 林忆莲

莫文蔚

影视金曲

008 My Heart Will Go On(泰坦尼克号)
115 雪碧广告歌 (萧亚轩)
125 新闻联播(原创)
009 动物世界(原创)
126 可爱的蓝精灵 (蓝精灵)
127 樱桃小丸子主题 (樱桃小丸子)
128 I am On My Way (怪物史瑞克2)
130 机器猫主题曲 (机器猫)
131 变形金刚主题曲(变形金刚)
139 地球仪 (圣斗士星矢冥王篇)
122 谍中谍
141 失恋阵线联盟 (家有仙妻)
221 旧日情怀(原创) (音乐催眠术)
220 宝瓶中的仙女座 (原创) (音乐催眠术)
219 山谷之音 (原创) (音乐催眠术)
218 山林晨雪 (原创) (音乐催眠术)
217 深山古刹(原创) (音乐催眠术)
207 东京爱情故事 (主题曲)

花样年华

274 全世界下雨 张娜拉
273 你好 周杰伦(超长完整版) 安又琪
183 大风吹(2004Remix) 许慧欣
254 欧若拉 张韶涵
281 我的最爱 张韶涵
255 亲爱的你怎么不在身边
258 宁夏 梁静茹
236 第一次爱的人(超常完整版) 王心凌
222 爱你 王心凌
054 布拉格广场
154 爱情36计
155 看我七十二变
156 倒带(超长完整版)
259 说爱你(超长完整版)
251 招牌动作(超长完整版)
237 Love Love Love
258 吻着道歉(迪曲版) 张柏芝
053 星语心愿水晶版 张柏芝

张柏芝

图片下载指南：

中国移动用户(支持GPRS手机)发送26 图片代码到33552102，就可以获得你所钟爱的美图。 资费：图片 2元/张



手机拨打 12590565741 情话悄悄说

想知道她的秘密吗？拨12590565741散发温柔气息的声音马上在耳边响起！ 信息费：1元/分钟 (仅限移动用户)

手机拨打 1259056180602 枕边情涩

空中点歌台，流行的，经典的，只要好听，我们统统送给您，只有你没听过的，没有你不爱听的。(点送免费)

信息费：1元/分钟 (仅限移动用户)

图铃当道、尽享免费！

下载更多精彩，请登录：WWW.KONGZHONG.COM 客服电话：010-68083018 E-mail:service@kongzhong.com

2005年 总第30期

大众硬件

www.pophard.com.cn 电脑购买和应用的实用指南

06



两个世界的期待

主流显卡与网游综合评测

黄金年代的徘徊与机遇

IT就业现状探索与中关村就业指南

CONTENTS 目 录

2005年第13期 总第198期

环境因素

2005年5月29日，记者从北京前往珠海，去参加西山居举办的《剑侠情缘Online2》探营活动。

对我们这些来自北京的过客来说，珠海是个完全不一样的城市。当我们走出机舱，走过乘客通道，发现偌大一个珠海机场的停机坪上只孤零零地停着几架小型飞机，除此之外竟没有比我们乘坐的波音737更大的飞机。几位同行的记者打趣说，这些小飞机里面没准哪架就是求伯君的，他不是有飞机驾照么。后来据西山居的工作人员说，由于珠海并非旅游城市，往来珠海的外地人多数都是通过拱北口岸前往澳门的，因此每天也没几架班机从这里起降，使规模堪比首都国际机场的珠海机场几乎形同摆设。

不过，少了飞机的频繁起降，机场周边的生活环境也就宁静惬意了许多。汽车载着我们在紧靠海边的公路上飞驰，湿热的伴有棕榈叶清香的新鲜空气穿过车窗滋润着我每一个肺泡，公路两侧大片绿油油的香蕉林让我垂涎欲滴。珠海人口少，宽阔的马路上汽车更是不多，同时珠海也不是工业城市，本地企业中较为知名的只有格力、姗拉娜等；当然，还有记者此次行程的目的地——金山珠海公司。少了汽车和工业污染，珠海的生存环境和拥挤喧嚣的北京相比实在是天壤之别。

这种不一样不仅体现在生存环境上，也体现在生活环境上。快节奏、高压力的生活方式早已在北京根深蒂固，人们每天既要为自己的生计疲于奔命，又要担心哪天因为身体撑不住而丢了饭碗。和北京相比，珠海的衣食住行成本要低得多。西山居的一位工作人员告诉我们，当地一套3居室、面朝大海的房子月租金一般仅在1000元左右，而商品房平均价格也很低——当然，一切都是相对而言的，珠海同样有1万元1平米的房子，只是这里在满足生活基本需要的前提下提供了更多选择的机会。我不知道珠海的企业工作压力如何，但西山居的人告诉我们，他们确实有几名同事因为无法忍受北京的生活和工作压力而“逃”到了珠海。

珠海并不是全国生活成本最低、环境最好的城市，但西山居在此10年未动也许并非偶然。这样的环境一方面降低了企业自身的建设和维护成本，另一方面也降低了员工的生活成本，让他们保持身心愉悦，随时拿出最好的状态去面对自己的工作。也许这也是为什么中国的游戏小组多数都集中在全国的中小城市里的原因，因为这些城市有一个共同特点，就是都拥有良好的生活和生存环境。

当然，对一个IT人而言，哪种环境更适合自己生存是见仁见智的。无论在怎样的环境下，能拿出像样的作品才是硬道理，而环境因素这回事，有时候只是一些外在原因，或是一点点借口和托词罢了。

本刊记者 龙猫
wangshuo@popsoft.com.cn
完成于珠海



人人有礼大派送



林 晓： 奖品丰厚的“新浪UC杯”《大众软件》第三届2005年度读者调查活动即将结束了，还没有参与调查的朋友请赶快到我们的网站上去参与网络投票（http://www.popsoft.com/subject/pop2005/InquiryAnswerInstrcution.asp）。网投的截止日期是7月15日。详细情况请查阅今年11期或者10期杂志的“读编往来”栏目，特等奖可是价值15000元的戴尔超轻薄型笔记本电脑啊！

本期人人有礼大派送的礼物是《天骄Ⅱ》的新手开户卡，这个游戏可是最近网络游戏的生力军。

“以貌取人看谁谁”活动获奖名单（活动启事见第11期105页）

呵呵，这年代果然是可爱版造型招人喜爱啊。《梦幻西游》人物的Q版造型一登出，立刻被Fans们认出大号，几百个人围着大漠小虾要奖品。小虾是老好人，挺愿意每个参加活动的人都给奖品，可得体现活动的公正性，6个游戏人物认不全认错的就不能给奖品。小虾很无奈。更无奈的是，都答对的若干份答卷上，没留下通讯地址。

奖品为《梦幻西游》周年庆纪念版胸章和充气棒。

天津 姚 强　山东 宋佳林　河北 赵文强　北京 严 健　山东 李廷超
山东 戴继亮　河南 徐 佳　北京 刘智宇　湖北 陈 浩　甘肃 徐 彬
重庆 赵 娟　湖南 罗健晓　江苏 张 琪　安徽 凌华翔　四川 肖 杨
广西 李 龙　黑龙江 梁爽　河南 徐 刚　上海 周 蓓　广东 徐友刚



《华夏Online》周边收藏获奖名单（问题见第11期185页）

奖品为《华夏Online》耳鼠公仔一个。

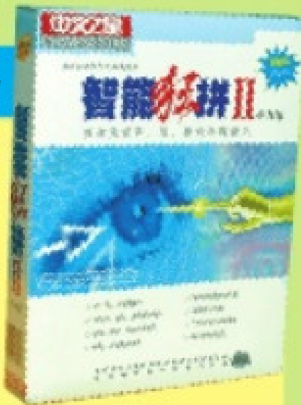
北京 张晨曦　上海 齐 程　天津 赵光明　辽宁 孙俊杰　山东 杜振宇
四川 马 俊　广东 黎家钊　浙江 朱崇标　河北 于 建　浙江 潘茹颉
黑龙江 刘达委　福建 况 昊



TOPTEN投票幸运读者名单

信投：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡　幸运读者将获得中文之星《智能狂拼Ⅱ》软件一套

山东 华城豪　黑龙江 于朋鑫　湖南 贾一林　河北 刘 瑞　江苏 羊经纬
新疆 黄 潇　北京 顾 伟　四川 余 航　浙江 吴璨来　天津 王思维
安徽 曹 菲　吉林 王学文　山西 李 钰　上海 周海鹰　西藏 李广平



网络：投票地址 http://topten.popsoft.com.cn　幸运读者将获得《石器时代》宠物公仔一只

安徽 张基东　辽宁 周 权　湖北 陈 伟　安徽 宫为高
北京 张梦晨　山东 赵永智　湖南 阳有军　广东 吴志豪
云南 何晓贤　北京 王 静　湖北 多 宁　湖北 邓嘉玮



手机投票：查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

幸运读者将获得右图所示的游戏周边中的一件

1301 * * * * 299　1305 * * * * 530
1312 * * * * 307　1352 * * * * 729
1386 * * * * 672

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡



注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

全球第四还是蛇吞象腿？——明基收购西门子手机业务

■本刊记者 Artec



2005年5月27日，明基电通信息技术有限公司移动通信终端项目申请报告，获得国家发展和改革委员会核准通过，这标志明基BenQ正式获准为国内市场生产并可透过自由品牌销售基于CDMA、GSM制式网络的手机产品。

继获得国内手机市场内销的许可证之后，2005年6月7日，明基正式宣布收购德国西门子（Siemens）全球手机业务，并于次日在北京召开新闻发布会向媒体公开宣布。发布会上明基现任董事长李焜耀透露，本次收购将于2005年10月1日正式开始，西门子手机事业体在净值无负债的基准下，将资产完全转移至明基，包括现金、研发中心、相关知识产权、制造工厂以及生产设备与人员（包括西门子手机主要的经营团队、行销业务、财务、产品规划设计与研发人员等）。另外由西门子提供约计2.5亿欧元现金与服务，投入未来手机核心专利的开发、行销业务的拓展以及共同品牌的推广活动。此外，西门子以5000万欧元购入明基股份成为明基的策略股东。同时西门子授权明基从2005年10月1日起共计18个月的时间内，使用Siemens品牌商标行销手机产品。另外自2005年10月1日起授予其“BenQ-Siemens”共同品牌使用权5年。整个收购交易预定将于2005年9月30日完成。

合并后，现明基手机事业部将成立经营决策小组，成员包括明基执行副总裁王文璨、原西门子手机事业执行长Mr.Clemens Joos以及明基现任网通事业群总经理陈盛稳博士等。其总部也将设于德国慕尼黑，而中国台湾省台北市将设立亚洲营运总部，与西门子位于北京的研发中心共同负责亚洲地区的设计与行销业务。

收购完成之后，理论上明基将一跃成为全球第四大手机生产商，同时借助与西门子创立共同品牌“BenQ-Siemens”，也能够加速让明基成为一个世界级品牌。表面上看西门子借此摆脱了亏损的手机部门，可以专心于自身的强势业务，其实明基与西门子将形成从手机终端到交换机系统的策略经营合作伙伴，而这也许正是西门子愿意提供如此丰厚“嫁妆”的原因。

而双赢的背后，也潜伏着其他的隐患，西门子手机事业部的规模基本与明基相当，但是其各方面的成本明显要远远高于明基，明基在本次收购中获得利益的同时在成本的消耗上也将增加并高于从前。西门子在收购事宜公布前曾经通知其所有的相关合作伙伴，承诺合作关系将不会受到任何影响，从这一方面看，明基将来需要付出的或许远远不止运营成本的增加。P

半月看点

2005北京高校全民飚歌大赛启动

近日，北京太乐网举办了2005全民飚歌北京高校大赛启动仪式。此次大赛将分为原创榜、翻唱榜、歪唱榜3个榜单，最大限度吸引全民的参与。大赛采用网络投票和评委推荐结合的形式，确保新人通过网络可脱颖而出。参与者可使用太乐唱录机软件来完成歌曲的录制和上传。太乐唱录机是首款中文卡拉OK录歌软件，集歌曲搜索、变色歌词字幕、录音合成、专业音效处理与歌曲上传于一身，在一台普通的PC机上可实现卡拉OK、录音、混音、上传等一整套音乐制作流程。太乐网是太合传媒在新媒体领域投资的一项新业务，力图整合旗下音乐（太合麦田）、影视（太合影视、派格太合）等传统娱乐资源。本次发布会上，太合旗下著名音乐人高晓松、郑钧也到场祝贺。



威盛召开VTF2005

2005年6月1日，一年一度的威盛电子科技论坛（VIA Technology Forum）在中国台湾省台北市召开。包括威盛电子、AMD、Marvell、Inphi、Intervideo等企业代表以及Enderle集团的总分析师出席了论坛，就整体产业趋势、多核心处理器、宽带网络、高级运算平台、内存与绘图技术等个人电脑相关的重点发展领域发表了多场演说。VTF2005技术研讨会邀集产业领导者主要探讨3个主题，首先是PC平台最新、最重大的效能科技，其次是笔记本电脑等便携式运算平台，最后则要探讨多元化的新兴市场本质，包括如何使下个10亿个人电脑用户成为数字地球村的一部分。

鼎好“数码一条街”欢庆一周年

2005年6月，鼎好携手众商户共庆“专业数码一条街”开市一周年。鼎好电子商城集中了各主流数码品牌的经销商，商城内数码相机，摄像机节假日销售量最高一天突破5000台，销售额1000万元；笔记本单日销售量500台以上，销售额500万元；台式机单日最高销量约400台，销售额260万元；MP3单日最高销量近万台，销售额600万元。此外，据称许多数码产品的批发定单都以此为中心，向周边区域乃至华北、东北地区辐射，形成了具有较大规模的商业供应链。

曾淑芳升任优派中国区总经理

近日，优派（ViewSonic）公司宣布，原优派中国区总经理黎德孝先生由于个人原因于6月30日正式离职，中国区总经理一职由现任优派中国区资深副总经理曾淑芳女士出任。曾女士在优派公司任职



近10年，拥有丰富的业务推广、市场开拓、渠道建设、品牌管理等经验。她表示，“未来优派中国区将奉行原有的渠道政策不变，坚持技术领先、坚持时尚外观、坚持VIP服务体系、坚持与渠道共荣共赢。”

前沿技术

手机钱包增加电子票务服务

近日，中国移动手机钱包业务已在部分地区推出电子文娱和赛事票务查询、购买与凭证认证的移动定票服务。凡注册手机钱包的移动用户，通过短信、互联网或WAP向订票系统发送购买请求，就能获得一个特殊短（彩）信条码，并通过手机钱包付款，系统即可将此条码发送到订票者的手机或PDA上。移动用户凭借这个经过加密，包含了电影（演出）名称、场所、时间、场次以及具体座号的短信或彩信，入场时只需将该图形在特制的电子识读器上刷一下即可通过。“手机钱包”是中国移动、中国银联联合各大银行共同推出的一项全新的移动电子支付通道服务，随时随地为拥有中国移动手机的用户提供移动支付通道服务。北京联动优势科技有限公司为业务运营支持单位。

升技推出新一代主板散热系统



近日，升技推出新一代主板散热系统Silent OTES（Silent Outside Thermal Exhaust System）。该系统特别针对主机板的北桥芯片进行散热，并强调无噪声产生。Silent OTES运用了升技的热导管技术，将北桥上的废热传送至散热鳍片上，再藉由空气流动，CPU风扇将热量带出机外。因此，系统平台在散热的同时还能保持安静，让用户体验更稳定、更安静的使用感觉。

2005存储技术高峰论坛召开

2005年5月27日，LSI逻辑、希捷和惠普等厂商在北京联合举办了2005存储技术高峰论坛。其内容涉及SAS、SATA、FC及PCI-Express等一系列技术；同时，一些密切合作的第三方厂商也为与会者进行了产品演示。作为全球系列论坛的第一站，本次论坛由串行I/O技术厂商LSI逻辑公司主办，并由其战略合作伙伴希捷和惠普共同参与，重点讨论了存储向串行技术方向的转换、转换的原因以及新的串行技术所带来的优势。这些技术包括：串行ATA（SATA）、光纤通道（FC）和PCI-Express，重点则是串行SCSI（SAS）。会上，来自3家公司的5位专家坐在一起，以访谈的形式交换了各自对存储技术发展趋势的看法。

上市信息

七彩虹主板新品上市

七彩虹C.915PL-L Ver2.0采用i915PL+ICH6芯片组，不仅具备PCI-E平

城头将换大王旗?
——苹果电脑公司将使用Intel处理器

■本刊记者 龙猫



2005年6月6日，苹果电脑公司在其全球开发商大会（WWDC）上宣布，计划在明年此时交付使用Intel微处理器的Macintosh电脑，并到2007年底完成所有Mac电脑向Intel微处理器的过渡，同时放弃PowerPC架构。至此，苹果公司与IBM长达十数年的合作关系将就此终结。

苹果电脑公司首席执行官Steve Jobs在这个3800多人出席的开发者大会上进行了主题演讲，并演示了Mac OS X Tiger操作系统在一个基于Intel架构的Mac电脑上的运行状况。同时，苹果电脑公司还宣布了一个开发者过渡工具套装，里面包括苹果演示版软件以及基于Intel架构的Mac开发系统，使他们开发的软件在基于PowerPC架构和Intel架构的苹果电脑上都能运行。

“对于全球最具创新精神的个人电脑公司成为我们的客户我们深感兴奋。”Intel公司总裁兼首席执行官Paul Otellini在WWDC上表示，“苹果电脑公司是个人电脑产业的奠基人，在过去这些年更以其创新的想法和独具创意的产品而闻名。我们期待着不断提供先进的芯片技术，与苹果电脑公司携手开创新的合作项目，帮助苹果公司在未来继续提供最具创新精神的产品。”

“我们计划开发同时支持PowerPC和Intel处理器的新Mac版本Microsoft Office”，微软公司Macintosh事业部总经理Roz Ho说，“微软与苹果的关系非常紧密，今后我们将继续与苹果开展合作，为一个伟大的平台提供优秀的应用软件。”

由于摩托罗拉供应的G4处理器性能提升缓慢，苹果于2002年同IBM达成协议，开始在高端台式机中采用IBM供应的Power Mac G5处理器。但是有消息称，苹果同IBM的合作长久以来一直存在分歧，IBM并没有实现当初苹果的预期目标。此外，Power Mac G5处理器也一直在受IBM供货不足的困扰，而且由于散热和功耗问题而无法用于笔记本电脑。

也有分析家对于苹果转向英特尔处理器的决策提出了质疑，Insight 64公司分析师Nathan Brookwood表示，苹果每次更换Mac计算机架构都会失去更多的客户。上世纪80年代中期，苹果在全球PC市场占据了10%的份额。但由摩托罗拉68000处理器转向PowerPC后，Mac计算机的市场份额降至5%以下。而Mac采用的操作系统转向OS X之后，其市场份额又降至3%以下。

当然，Steve Jobs对苹果公司这一决定抱乐观态度。他说：“我们的目标是为用户提供世界上最好的个人电脑，展望未来，我们可以看到Intel拥有迄今为止最强劲的处理器发展规划。我们过渡到PowerPC已经有10年时间了，我们认为Intel的技术将帮助我们在下一个10年中创造出最卓越的个人电脑。”P

传统与时尚融合
——走出代工的德劲电子

■本刊记者 Artec（深圳报道）

应德劲电子有限公司邀请，本刊记者前往深圳对德劲公司进行了参观采访，并亲身体验了德劲的最新产品。



深圳德劲电子有限公司成立于1995年，是一家专门从事消费类电子产品设计与生产的企业。德劲是国内收音机设计水平最高的企业之一，总经理毛先海先生设计的“爱好者”系列收音机在国内率先实现了二次变频技术。二次变频属于军用无线电通信技术，具有高灵敏度、高抗干扰的特性，能够彻底解决收音机的串台现象，但由于实现成本高且技术复杂，一直无法应用于民用领域。

德劲拥有两台先进的三星自动贴片机，贴片速度高达0.28秒每片，每天可以完成10 000台以上的MP3播放器生产任务。另外德劲的两个生产工厂共有8条流水线，700余名员工，月产量达到12万台左右。同时德劲还有严格完善的质检体系，所有产品在生产过程中均要对外观、焊点、抗震、耐高温、耐寒、72小时老化等项目进行严格检测，部分检测项目的标准甚至超过了行业内的通行标准，比如：业内通行的1.2m跌落测试，在德劲被提高为1.5m。在德劲的研发部门，记者试用了德劲即将发布的新款MP3产品DE-86，该产品不仅拥有1GB的大容量存储空间与彩色液晶显示屏，同时具备了真正意义上的视频播放功能——提供对DivX格式的全面支持，遗憾的是工程样机目前还只能实现16fps的播放速度。

正是由于德劲拥有先进的生产设备与完善的质量保证体系，记者在生产线上亲眼看到一些国内一线MP3品牌产品的OEM生产。而OEM也正是德劲的主要业务之一，其OEM客户不仅包括了部分国内一线品牌，也不乏来自俄罗斯和美国的海外订单。

在采访中，毛先海先生表示，德劲今后将会加大力度推进MP3产品的设计与生产，并且将率先在国内尝试将传统的收音机与MP3播放融合，推出具备DBA数字广播功能与MP3播放功能的产品。

德劲是国内中小电子制造企业转型大潮中的佼佼者，同时也是一个典型代表，在传统产品的生产方面拥有相当的技术实力，但由于生产自动化程度尚不够高，影响了发展速度，同时在产品外观设计等方面的思路也相对保守，只要能够不断地学习国外的先进经验和技术，完善设备与提高管理水平，相信一定能成为数码行业中的实力派企业。P

台良好的数据交换与处理性能，PCI-E ×16的带宽、高兼容性与扩展性优势等，且支持90纳米LGA775奔腾4E与赛扬D处理器、双通道DDR400，150MB/s SATA硬盘和8声道高清音效。四相供电设计，采用大量的高品质固态铝质电容，有效保障系统稳定；音频方面还带有SPDIF数字光纤和铜轴输出，同时还在主板上设计了方便实用的RESET与POWER开关。**市场参考价：680元。**

戴尔双核处理器台式机上市

2005年6月8日，戴尔公司宣布面向中国市场的家庭及小型企业用户推出全新台式机旗舰产品Dimension



9100。Dimension 9100采用英特尔奔腾D 8XX双核处理器或奔腾4 6XX单核处理器，配备945P Express芯片组，支持4GB DDR2内存和500GB SATA2硬盘。该台式机具备前面板USB 2.0、IEEE 1394接口和9合1读卡器，并融合了戴尔QuietCase技术和BTX设计规格，散热效果更佳而噪声更低。Dimension系统配备了戴尔最新DELL Support 3.0软件，提供自动更新、升级和远程通知等功能，提供了用户个人电脑、外围设备和网络设施的实时状况扫描、可预见性报警、自动“修复”、软件更新以及相关自助信息。**市场参考价：10 399元起。**

三诺首次亮相竞技运动

2005年5月28日，CEG（全国电子竞技运动会）全国电子竞技联赛第一轮赛事在南京开战。作为“中国电子竞技国家队唯一指定多媒体音响”的厂商三诺3NOD的音响产品在赛事上首次亮相。三诺在其产品上应用了其特有的“气磁场仿真技术”“迷宫式箱体设计”“复合纸盆喇叭”“大功率OCL放大器”等众多先进技术和手段专为游戏开发的音响，更为战队间的配合、战术的运用打造出一个无缝的衔接环境，确保电子竞技选手在比赛中对音质的高标准需求。

华硕NF4 SLI Intel主板上市

日前，华硕首款支持NVIDIA SLI技术的Intel平台主板——P5ND2-SLI Deluxe正式在国内上市。该主板采用NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition芯片组，支持Intel LGA775 P4处理器。nForce4 SLI Intel Edition具备SLI、硬件防火墙、FSB 1066MHz、双通道DDR2内存等功能。此外，P5ND2-SLI Deluxe还支持DDR2 720内存，并内建双重千兆以太网卡、两组RAID系统、8声道音效（含UAJ）、1394a等技术。**市场参考价：2388元。**



讯景Low Profile规格6200A显卡

近日，讯景推出一款Low Profile规

格的GeForce 6200原生AGP显卡，为空间有限的准系统等迷你主机用户提供了不错的选择。该显卡支持DirectX 9.0c Shader Model 3.0特效和PureVideo硬件级可编程视频处理器，采用讯景自主研发的050304电路板设计。PCB只有普通显卡一半高，核心/显存频率350MHz/500MHz，配备128MB 64bit DDR显存，支持CRT、DVI和TV全套输出。**市场参考价：588元。**

富士康发布945系列主板

富士康科技继4月18日与Intel同步全球领先发布955主板之后，再次与Intel同步领先发布两款945新品——Foxconn 945P7AA-8EKRS2和945G7MA-8EKRS2。两款主板除支持800/1066 FSB双核心处理器外，还可支持533 FSB的赛扬处理器。支持超线程技术，并针对该技术做了优化，多任务执行能力更强。与Intel最新的CPU配合，并支持Intel的最新节能技术和EIST技术。

精英945系列主板新品上市

精英电脑日前与Intel同步发布基于945系列芯片组的全线主板产品：包括采用945P芯片组的PF5 EXTREME、945P-A，以及采用945G芯片组的945G-M3、945G-B等。为了最优化计算机系统性能，精英PF5 EXTREME整合了最新两套特色超频技术：I.O.C.（Instant Overclocking Controller）和ECSonic Ⅱ. I.O.C；还支持精英超级双绘图引擎核心技术（Scalable D.G.E.），可支持高达4台显示器的多显示输出解决方案。

多彩游戏王新品上市



近日，多彩科技为年轻一族打造的DLC—MG430游戏王机箱上市。该机箱外观新颖，右侧窗装有一个12cm的静音彩灯风扇以协助散热，同时通过透明的右侧窗可随时掌控机箱内部的运转环境。

艾尔莎影雷者A660白金版上市

艾尔莎（ELSA）科技于日前正式宣布：基于AGP规格总线的影雷者A660白金版全面上市。该产品基于NVIDIA GeForce 6600显示核心，核心频率为300MHz，显存频率为600MHz，相比标版产品有大幅提升；搭载128MB 128bit的三星3.3纳秒显存，全面兼容DirectX和OpenGL。**市场参考价：1299元。**

XGI绘虹V3显卡低价登场

图诚科技日前宣布，采用XGI自主技术、0.13微米工艺的Volari V3显示芯片的XGI绘虹V3显卡正式亮相国内市场。该产品运用了Low Profile（小板式）设计，同时适用于迷你PC和台式机；配置了CRT、DVI、TV-OUT三种显示输出接口。此次全面上市的产品有128MB和64MB显存两种规格。**市场参考价：128MB 350元/64MB 300元。**



促销新闻

Corel正版促销活动

近日，Corel公司联合司法部门举起反盗版旗帜。国家工商局、版权局及其下属机构随时接受并调查有关公司使用或者非法复制盗版软件的举报。此外，Corel公司还举办了促销活动。凡在7月15日前购买正版Corel DRAW12简体中文版的用户，均可得到价值900元的40G日立硬盘及桃莉碟外接式硬盘盒。活动期间，用户只需将发票影本与展基国际注册卡正本于2005年8月10日前寄回展基国际即可得到赠品。

索尼Y18C笔记本降到万元以内

近日，索尼笔记本电脑VAIO Y18C价格降为9888元。Y18C采用Pentium M 1.60GHz处理器、i855GMe芯片组、12英寸XGA屏，搭配256MB内存、40GB硬盘，内置无线网卡，机身尺寸285.7mm×247.8mm×（24.9～35.8）mm，重1.69kg。具有两个USB 2.0接口及1个IEEE 1394接口、1个支持TYPE Ⅰ/Ⅱ的PC卡插槽，1个10/100MB网卡接口和1个调制解调器接口。

飞利浦19英寸液晶促销

2005年6月1日，飞利浦宣布其19英寸阵营主力产品190S5的价格调整为2999元。190S5拥有500：1的对比度，250流明亮度，12ms响应时间，具有sRGB功能，左右160度可视角度，仰俯角可达180度，并通过了TCO'03认证。



近期较为活跃的几个病毒

Mytob变种BD（Worm.Mytob.BD）。它是继BOT类病毒后变种频率最高的病毒之一，其前身是Mydoom，因此继承了Mydoom的邮件传播特性。感染系统后，黑客可控制其自动更新。它还会监视感染的系统禁止知名反病毒软件运行，并修改host文件导致安全网站等不可访问。

蠕虫病毒“波比”(Worm.Bobic.d)。该病毒通过电子邮件和网络共享传播，并可通过系统的LSASS漏洞进行攻击。病毒运行时，会从网上下载另一个木马病毒(Small.ah)，增大对感染系统的危害。

本月重点关注的历史性病毒

7月6日，脚本病毒“欢乐时光”(VBS.HappyTime)将发作。它是一个感染VBS、html和脚本文件的脚本类病毒，既可以电子邮件的形式传播，也可通过本地文件进行感染。

7月13日，蠕虫病毒“求职信”(Worm.wantjob)将发作。该程序分为蠕虫部分和病毒部分，会通过网络传播，并感染、破坏文件。

本月将要发作的其他历史性病毒

7月1日，宏病毒“7月杀手”(Macro.Word97.Julykiller)将发作。该病毒更改Normal.dot模版，破坏文档发送；通过感染Word文档进行传播，破坏盘内数据。

7月1日，宏病毒Macro.Word.Theatre.a将发作。该病毒感染扩展名为dot和doc的文件，只对中国台湾省的Word版本有破坏性。它在每个月的第一天发作，会破坏系统硬盘。

7月3日，脚本蠕虫“白宫”病毒（VBS.WhiteHouse）将发作。该病毒通过给Microsoft Outlook地址簿中的联系人分发E-mail来自我复制，还会给某些特定的地址发送包含其自身代码的邮件。

7月7日、11日，蠕虫病毒“阿芙伦”(Worm.Avron.c)）将发作。该病毒利用邮件传播时也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时被感染。

7月12日，蠕虫病毒Win32.Updatr将发作。该病毒能将其发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



IT记者的高考作文答卷

■本刊记者 司马平安

正在外地采访的IT记者司马平安，在6月6日那天没有忘记给远在老家山西的表妹打个电话。作为哥哥，虽然面对要支付漫游与长途双重高额手机费用的情况，仍然对妹妹讲出了相信她、鼓励她、支持她等一系列充满感情的话。第二天，在网上搜索到了各地的高考作文题目，感觉那些简直就是专门为IT记者所出的。对于年纪还小的妹妹，不知道她是如何面对的。不过如果是我，我大概会选择以下材料来应对那些完全掌握无数学子未来命运的阅卷老师。

全国卷2005作文题目：出人意料和情理之中

我的材料：盛大收购新浪股票

我的内容：盛大上市了，有充足的现金流，却没有忠心耿耿的客户群。他要建立一座大厦、一个帝国，向外扩张自是情理之中，但是能够在突然间选择2级股票市场进攻新浪的确还是出人意料。

北京2005作文题目：说安（安可以解释为安全、安逸等）

我的材料：我的名字

我的内容：说安就是说一说司马平安的IT记者之路。

上海2005作文题目：文化生活三个镜头的影响。

我的材料：网络游戏，网络论坛，网络XXX

我的内容：网络游戏究竟是出版物还是文化产物？这事至今还没定论。它有文化色彩自是毋庸置疑，可以说网络游戏、网络论坛与网络XXX是今天不少年轻人文化生活的全部。他们混迹在网上，找到文化的成了知名的作家或歌手，没找到的竟有人选择了自杀，把网络变成了洪水猛兽。

天津2005作文题目：留给明天

我的材料：3G

我的内容：昨天人们就在谈论3G，谈得久了，吃得撑了，人们几乎已不知道3G究竟是什么了。本应该被量化的东西，被某些厂商炒作成了绝对的概念。明天，3G就是能在手机上看《西斯的复仇》。

重庆2005作文题目：筷子

我的材料：IT的技术与市场

我的内容：筷子是两根，企业也要两条腿走路。以前人们总说中国缺乏市场经济，企业市场化的道路困难。今天呢，会做市场的IT企业多如牛毛，而专注于做技术的企业却成了凤毛麟角。好不容易出了个“龙芯”，表面看来，是中国技术力量的体现，可没有市场的结果怎能令人不怀疑它究竟达到了何种技术水平。

四川2005作文题目：以纪念或铭记为话题写作文

广东2005作文题目：以纪念为题作文

我的材料：求伯君，王江民……

我的内容：我的记忆中还有他们，有WPS中的密码问题。有KV身子下面老王的那辆自行车，但我的眼前从没出现过他们的铜像。今天人们纪念他们的话题往往是他们在财富排行榜上的提名。

山东2005作文题目：双赢的智慧

我的材料：所有厂商间的合作与并购

我的内容：身在IT领域这么久，还从来没有见过不是双赢的结果。因此“双赢的智慧”要把双赢和智慧两个字分开看，后者是决定前者的要素。换句话说，人们的智慧就是如何把“买了别人不要的部门”“强买了另一家厂商的股票”、乃至于“购买某块显卡可以拿到一块肥皂”等所有的事都改编出双赢的结局。

江苏2005作文题目：凤头猪肚豹尾

我的材料：《大众软件》的专题

我的内容：《大众软件》的记者在写每一篇专题的时候都要有这样的考量，否则就一定会在隔周的周三，在老编的怒视下度过一个难眠的夜。

浙江2005作文题目：一叶、一枝、一世界

我的材料：价格战与口水战

我的内容：一叶落而知秋，很荣幸能知道这句话。可国内那些企业可能就不知道，他们总喜欢在国内的市场中杀个你死我活，价格战与口水战层出不穷。殊不知，被伤害了的整个行业令我们的企业在接下来的几年里不知道该用什么面对来自世界的挑战。

湖南2005作文题目：跑的体验

我的材料：神舟电脑

我的内容：神舟电脑就是好。4888，任何东西都能扛回家。这是所有中国电脑爱好者的福音。在原本IT业并不发达的年代里，在兜里只有几千元人民币的尴尬中，有个广东的杰出青年，让人们终于实现了自己的梦想。对，就是他，用那4888的东西让我们的电脑可以带来飞一般的感觉。P



天天爽一次
酷爽好礼送给你!
凭此印花剪角到指定Watsons 屈臣氏商场购买任何曼秀雷敦男士护肤系列产品两支，即送你价值30元的男士止汗套装，先到先得，送完即止，爽!



脸油污垢立刻
BYE-BYE!
爽!



(1992) 卫妆准字 29-XK-0649

曼秀雷敦MEN'S男士洁肤系列

大热天时，男士汗腺比女士大，脸上容易出现油光污垢。

曼秀雷敦男士活炭深层洁面乳，采用先进活炭洁面配方，像强力磁石般吸走毛孔内的油脂及污垢，让你面部立刻干净清爽。

全新推出男士深层洁净磨砂膏，含天然核桃壳微粒子，能深入洁净毛孔污垢及去除死皮，有效预防粉刺及黑头。

本次活动仅限于京、沪、穗、深四地进行，曼秀雷敦公司保留对本次活动的最终解释权。

参与本次活动的Watsons 屈臣氏商场名单请查阅 www.menthol-men.com.cn

搭载游戏的急速法拉利
——清华同方火影V6000

■晶合实验室 别理我

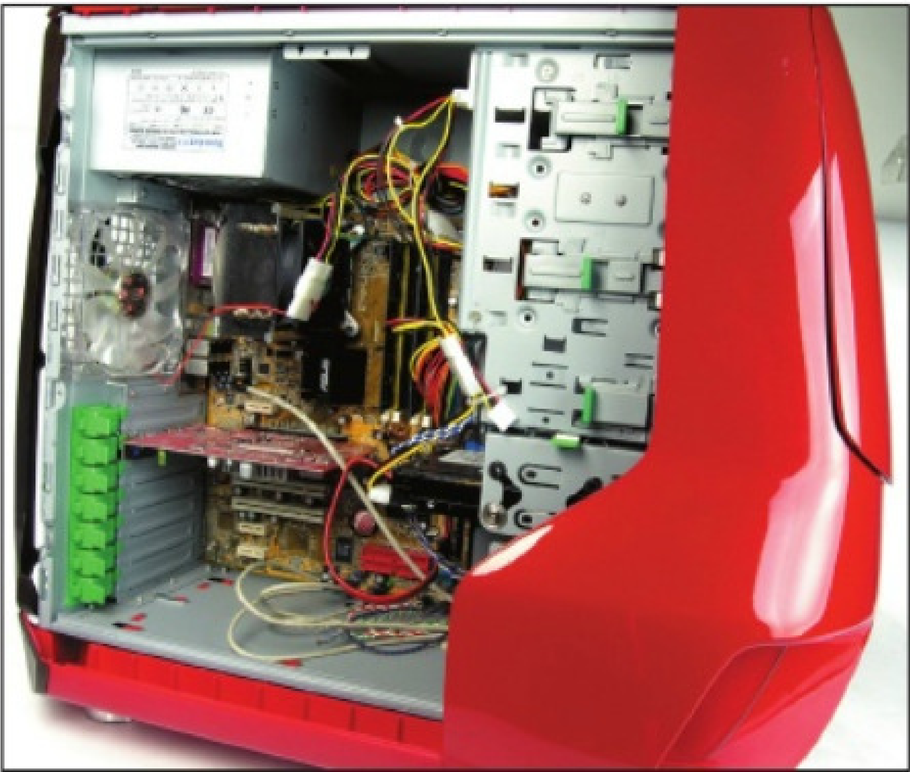
厂商：清华同方 **上市：**2005年6月 **售价：**11999元
附件：说明书、保修卡、操作系统/软件光盘等
推荐：对PC外观要求苛刻的、狂热的游戏玩家
咨询电话：800-810-5888




机身侧面视觉图

随着消费观点的进步，不少玩家已不再满足于“游戏PC”单纯的高配置，时尚的视觉效果同样是他们追逐的目标，清华同方推出的火影V系列显然针对这一类要求较高的消费群体做了特别准备，其艳丽的外观令人目眩。

虽然火影V6000的配置较高，但最吸引人的还是它的外观。火影V6000采用了华硕的VENTO3600机箱，这款重达16.5kg、外形酷似法拉利跑车的豪华机箱有绿、红、蓝三色可选，当然，只有红色才能搭配“火影”之名。箱体在喷涂、散热、安装便利性、扩展性上都可圈可点，值得一提的是火影V6000的19英寸LCD也喷涂上和机箱一样的红色涂层，整机色调完全统一。机箱工作时的稳定性非常好，用户几乎不会感觉到来自显卡、机箱、电源、CPU等设备散热器风扇的震动，厚实的工程塑料（约3mm）也使得机箱的隔音性得到加强，噪声几不可闻。


机箱内部，可看到免工具设计及制作工艺

火影V6000的处理器和主板相对较豪华，而内存、显卡等配置稍显不足，但应对主流3D游戏没有太大问题：64位的P4 630处理器（Prescott核心、3.0GHz、2MB二级高速缓存）、华硕P5GD2主板（i915P芯片组）、RADEON X700 Pro 128MB显卡、RAMAXEL 512MB DDR2-533，WD1600JD（160GB/8MB/SATA）硬盘、先锋DVR-109 DVD刻录机、19英寸LCD，并配备火影纪念版的罗技飙风手键盘和MX510鼠标，预装WindowsXP家庭版系统。我们在测试中安装了WindowsXP英文专业版+SP2，样机自带芯片组及显卡驱动。


火影V6000配置的罗技鼠标键盘

产品附赠《反恐精英——零点行动》、NBA2004两款游戏；最近同方在开展暑期促销，火影V6000整机订购时将赠送创新Inspire 5.1 5100音箱。

测试成绩表

测试项目		成绩
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4050
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）	4037
Business Winstone 2004		23.6
Content Creation Winstone 2004		27
3DMark2001 SE	默认（1024X768/32bit）	18359
3DMark03 v350	默认（1024X768/32bit）	7170
3DMark05 v1.10	默认（1024X768/32bit）	2692
DOOM3 demo1	默认（1024X768）	49



仅从性能角度考虑，同方火影V6000在测试中的表现和其售价有一定心理差距，但炫目的视觉效果及豪华的外设配置盖过了它的性能表现，凸出厂商在设计理念上的转变。考虑到昂贵的外设配置（保守计算，仅机箱、键盘、鼠标的市场零售价就在2100元左右）及诸多因素，相信它还是有一定市场的。清华同方为其台式机提供3年整机免费质保，在同类产品中居于领先地位。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

飞驰的感觉
——罗技Driving Force Pro方向盘



■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：罗技电子（Logitech）　**上市：**2005年6月
售价：149.99美元（国外报价，人民币价格暂缺）
附件：方向盘、脚踏板、电源适配器（送测样品）
推荐：赛车游戏发烧友　**咨询电话：**010-65813833

罗技这个原本以研发制造鼠标闻名的外设厂商，近年来逐渐加强了其他外设的发布速度，并将自身业务拓展到多个游戏平台上，在微软XBOX和索尼PS2平台上都有相关产品问世。


盘体背部的塑料拔杆

此次罗技送测的Driving Force Pro是一款针对索尼PS2发布的方向盘产品，采用USB接口与PS2主机进行连接，它也适用于在PC机上进行游戏操作，具有多平台的通用性。方向盘盘体为黑色工程塑料材质，并用橡胶包覆了方向把握区，以增加掌控力与拟真度；盘体中央以银色拉丝工艺的“GT”两个字母点缀，标示它不平凡的出身。

罗技Driving Force Pro除具有方向盘应有的功能外，游戏手柄的按键也一应俱全：4个主按键上的标识符号为索尼家用游戏机上才会具有的“○□△×”，以证明它为PS2游戏平台服务，且得到了索尼官方授权。在方向盘的背部设计有两个塑料拨杆，与F1、F3方程式赛车的设计类似，在游戏中手动换档极为方便。它的各项功能键位布局合理，即便在手握方向盘时，大拇指也可触控到功能键，不致影响到玩赛车游戏时畅快淋漓的感觉。但右侧的排档比较生硬，上下分界并不是很明显，实际感受中用处不大。

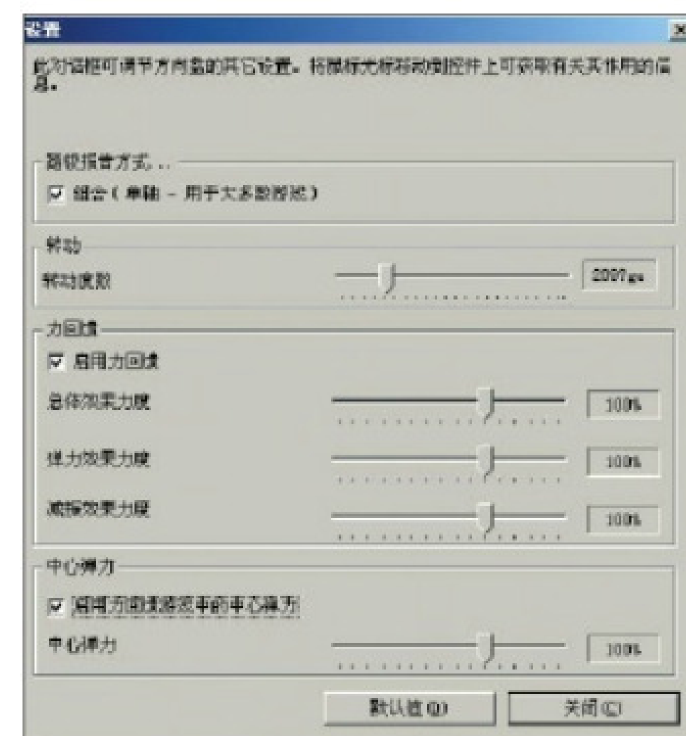

脚踏板

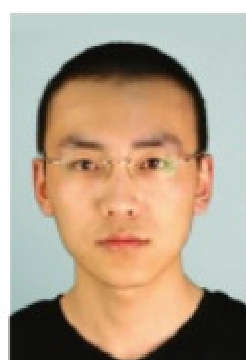
脚踏板同样为塑制，虽然底部已加装了配重铁，稳固性依然不甚理想，时有脱脚的现象；油门与刹车踏板也略近了一些。方向盘的固定结构为两个塑料螺栓，通过旋转上部的八棱柱调节松紧，并可根据桌面的厚度拆卸元件，达到适应于各种桌面的效果；固定后在游戏中用很大的力也不会使其松动，设计理念值得称道。

在电脑上使用罗技Wingman 4.60驱动程序，便可将Driving Force Pro顺利安装。软件内设置极为全面，首次开启时会进入校准和测试界面，结束后可设置力回馈效果，根据个人的感觉来制订控制器的振动幅度。在这里可测试包括翻车、爆胎、撞车、摩擦及车辆飞驰过路面表现的效果，比如普通路面、木板桥路面等，此时方向盘的振动效果不尽相同，同时音箱也会有相应的音效配合。


测试程序界面

Driving Force Pro拥有900度的方向旋转幅度，可在驱动程序中设置“打弯”幅度，根据游戏的不同选择合适的弯度，以获得真实的游戏效果。在《极品飞车——地下狂飚2》中，Driving Force Pro可完全胜任各种高难度转弯动作，在碰撞与摩擦时振动效果较为逼真。初次使用时稍有生涩的感觉，需要一段时间与方向盘进行磨合。需要注意，驱动和设备安装要尽量在游戏安装之前，否则会偶尔出现在游戏中无法振动的情况。


力回馈、转弯角度等多项细致设置



Driving Force Pro虽然在做工、手感与游戏表现上还不能完全达到发烧友苛刻的要求，与罗技自家2000多元的MOMO系列也有不小的差距，但就其价位来说，对于不想在单一的赛车外设上投入过多资金的玩家，这款支持双游戏平台的产品仍有不小的吸引力。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



时尚魔盒

——艾尔莎掠影者410U电视盒

■晶合实验室 小虫

厂商： 艾尔莎科技股份有限公司（ELSA）
上市： 2005年7月 **售价：** 暂无
附件： 驱动光盘、ShowBiz软件光盘、USB 2.0线、遥控器（含电池）、说明书、底座、音频输出线、S-Video转AV头
推荐： 追求时尚、注重灵活性的家庭用户
咨询电话： 020-87636363

继掠影者200及400电视卡后，艾尔莎最近发布了新系列的电视视频输入设备，包括掠影者410U、450和460D。其中450和460D均不支持中国内地使用的PAL电视制式，410U则是一款多制式（NTSC、PAL、SECAM）的USB 2.0外置电视盒。

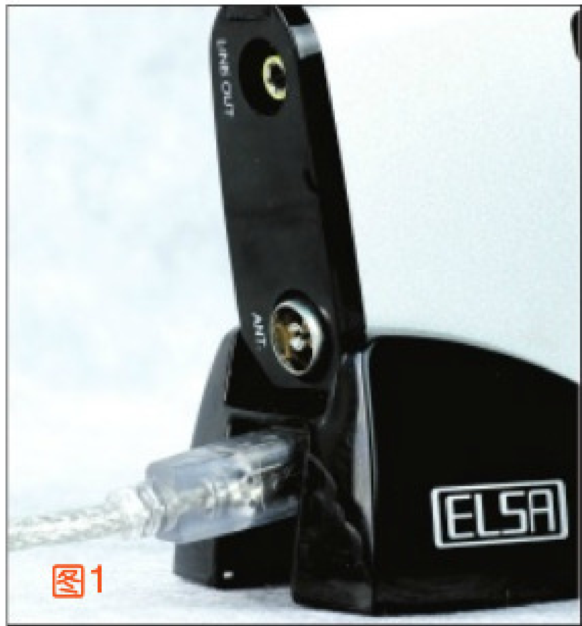


图1

掠影者410U外壳采用银色磨砂铝材质，四边及底座为黑色，色彩对比强烈；机身为长方体，边角及四面均采用平滑的弧线过渡，结构紧凑，看不到任何螺丝等固定装置，手感非常好。接上底座后，掠影者410U可方便地置于桌面，USB线（图1）还可起到一定固定作用。

掠影者410U采用Empia EM2820控制芯片及Ti 5150AM1视频解码芯片，提供了S-Video及PHILIPS MK3高频头接口，加上附带的S-Video转AV头，共有3种视频输入方式，通过S-Video、Line-Out（或选配左右声道输出线可）与多种音源设备相连（图2）。对电视盒来说，最常用也最简单的办法就是用有线电视的同轴电缆和高频头连接，



图2


图3

接上USB线，安装驱动即可开始收看电视，无须外接电源。它的信号稳定、色彩鲜艳，画面有轻微噪点，快速运动物体的周围存在一定模糊，使画面看上去有类似LCD的延迟现象；它采用eMPIA EM202音频解码芯片，输出音量很大，且几乎没有噪声，但偶尔有停顿的情况。

掠影者410U的播放控制采用ELSAVISION 410U Player软件（图3），界面简洁清爽，操作非常顺手。附件中包括一个红外线遥控器（图4），可实现播放器的几乎所有功能，遗憾的是遥控器很薄，按键也较平，手感不是很好。遥控器灵敏度一般，需要正对红外接口才可较好地工作。通过遥控器可很方便地抓图，保存精彩瞬间（图5）。掠影者410U支持艾尔莎特有的“时光平移”功能，该功能需先停止当前播放，然后通过播放器或遥控器快速回放先前的节目视频。



图4

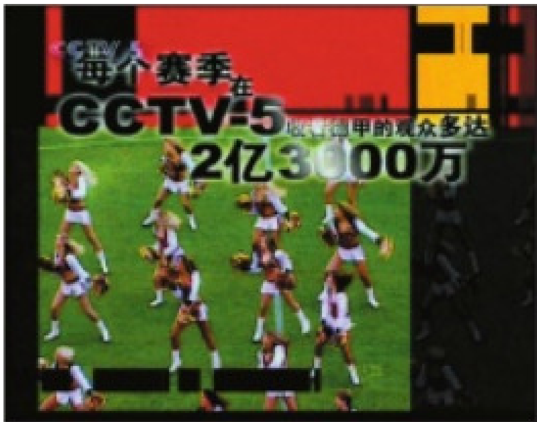


图5

电视盒当然少不了录像功能，掠影者410U支持VCD、SVCD、DVD、MPEG1、MPEG2、MPEG4共6种输出格式，其中MPEG4由于采用软件编码，仅支持输出较小的画面。掠影者410U能边录像边播放，不过当输出6Mbps以上的高质量视频时会影响播放，噪点明显增加，画面锯齿变得非常明显。它的预约录像功能可让用户有事外出时也不必担心错过精彩节目，录像完毕后还可自动关闭电脑。通过附送的ShowBiz视频编辑软件，我们可方便地对录像进行编辑，添加多种音视频特效并刻录成VCD/DVD。



随着USB 2.0接口的迅速普及，外置式音视频输入设备在电脑上也可运用自如。掠影者410U做工精良、造型美观、功能实用，是笔记本电脑和注重PC移动性用户的明智选择。除丰富的电视节目外，掠影者410U还会给桌面带来一股金属味十足的时尚气息。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：未知



飞利浦“轻音乐”键鼠套装

■晶合实验室 狂暴鸭

飞利浦以“轻音乐”为主题的这款键盘鼠标套装采用简约的纸盒包装，键盘牛皮纸盒上的条形码标签注明了产品名称、生产地址、制造厂商等信息，让人消费得明明白白。没有诸多功能键设计，标准104键位的它很明显定位于中低端市场：紧凑的键位设计、手感偏软的按键、静音的敲击效果，无不让人感到厂商的特别用心。塑料模具做工较为细腻，虽为低价产品，也尽显大厂风范；附送的手托可为长时间工作在电脑前的人们稍稍缓解手腕的疲劳。但键帽的字母采用印刷而非激光蚀刻，在几天的使用中就出现了明显掉色的情况，比较遗憾。

这只有些“轻飘”的鼠标为对称设计，左右手皆可使用。鼠标的两侧分别配备第四、第五功能键，没有驱动程序的情况下，默认功能分别为前进、后退键（多层文件夹下）。虽然内部采用800DPI的安捷伦光学感应器，但PS/2接口明显制约了它的发挥。它可满足各种日常需要，但用来玩游戏就有些不太适合，激烈的FPS游戏中有时会出现丢帧现象。

厂商： 飞利浦（Philips） **上市：** 2005年5月
售价： 99元 **附件：** 无
推荐： 要求不高的DIY装机用户和办公一族
咨询电话： 800-820-5128





飞利浦“轻音乐”套装在较低的价位上提供了较好的实用性与舒适度，银黑双色的搭配也很简练。虽没有太多的设计亮点，但作为实惠的名牌键鼠，它还是值得考虑的。

炫目度：★★★☆
口水度：★★☆
性价比：★★★☆

珍珠之恋——美齐JT178DP液晶

■晶合实验室 别理我



T178DP是美齐JT178系列中的新成员，在外观设计上进行了一些小的更新。JT178DP的宣传口号是“珍珠之恋”，其采用的乳白色无铅环保材料是这一口号的由来；和该系列其他几款产品相比，新材料在色调和手感上回归传统，再加上简约的窄框设计，整体效果令人满意。JT178DP内置两个1W的扬声器，对于那些只需要简单发声的用户来说，节省的除音箱成本外，还有桌面空间。

JT178DP性能指标一般，采用6位面板，通过FRC（Frame Rate Control，帧频控制）模拟输出16.2M色深，响应时间为12ms，视角为170°/170°（水平/垂直），最佳分辨率为1280×1024。测试中JT178DP有着与其价位相符的性能表现，色彩较为亮丽，响应时间基本能满足主流FPS游戏的需要，文本输出锐利醒目；但在严格的色彩、灰阶测试中表现一般，颜色过渡有一定丢失。

厂商： 美齐（JEAN） **上市：** 2005年5月
售价： 2399元
附件： 说明书、保修卡、电源线、数据线等
推荐： 普通家庭用户 **咨询电话：** 021-62085579





JT178DP标称使用寿命达50000小时并且保证无亮点，美齐对其液晶显示器实行3年质保政策，高出行业平均水准。美齐JT178DP拥有较高的性价比，外观设计也较同系列早期产品成功，对于普通家庭用户是不错的选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

抢先一步 ——金山毒霸2005 64位版本

率先支持 Windows x64 系统和 AMD64 /Intel EM64T处理器

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商： 金山软件股份公司
上市： 2005年6月
售价： 5元（每月升级服务）
附件： 无
推荐： 已使用64位操作系统的超前用户
咨询电话： 010-82331816

64位版本的金山毒霸2005（只提供下载）在外观界面（图1）与32位版本无任何区别，蓝白优雅的色彩搭配，清新爽朗。所具有的杀毒功能也与32位金山毒霸2005相同。较让人期待的是它可稳定运行在微软新近发布的Windows XP 64位版本上。也是市面上首先宣布支持64位操作系统的中文单机杀毒软件。



图1

众所周知，32位处理器升级到64位后，处理器位宽提升一倍，对效能的提升也显而易见。未来的桌面系统发展方向也向着64位靠拢，在AMD与Intel发布了64位处理器后，微软桌面操作系统的跟进已为用户打好了坚实的基础，但软件资源的匮乏使很多用户还留守在32位的阵营里。虽然拥有64位处理器，却只能模拟运行在32位系统下，对用户来说是不得已而为之的事情。64位金山毒霸2005的发布，标志着国内软件厂商开始将产品开发的重点放在了64位版本上，也为众多使用或者将要使用64位操作系统的用户注入了一针强心剂。

64位金山毒霸2005的构架为重新编写，曾尝试在32位系统进行安装操作，以失败告终，证明它不具备向下兼容性。功能上具有主动实时升级、抢先启动防毒系统、主动漏洞修复，并捆绑了金山木马专杀工具，并没有附带金山网镖2005，无法考察64位系统下防黑客、防网络攻击，略有些遗憾。抢先启动防毒系统可在Windows启动时进行加载，用户登录之前就可得到安全的系统防护。其它功能也均是32位金山毒霸2005的诸多新特性，不再过多进行介绍（详见大众软件2005年第8期《先发者制人——金山毒霸2005安全组合装》）。

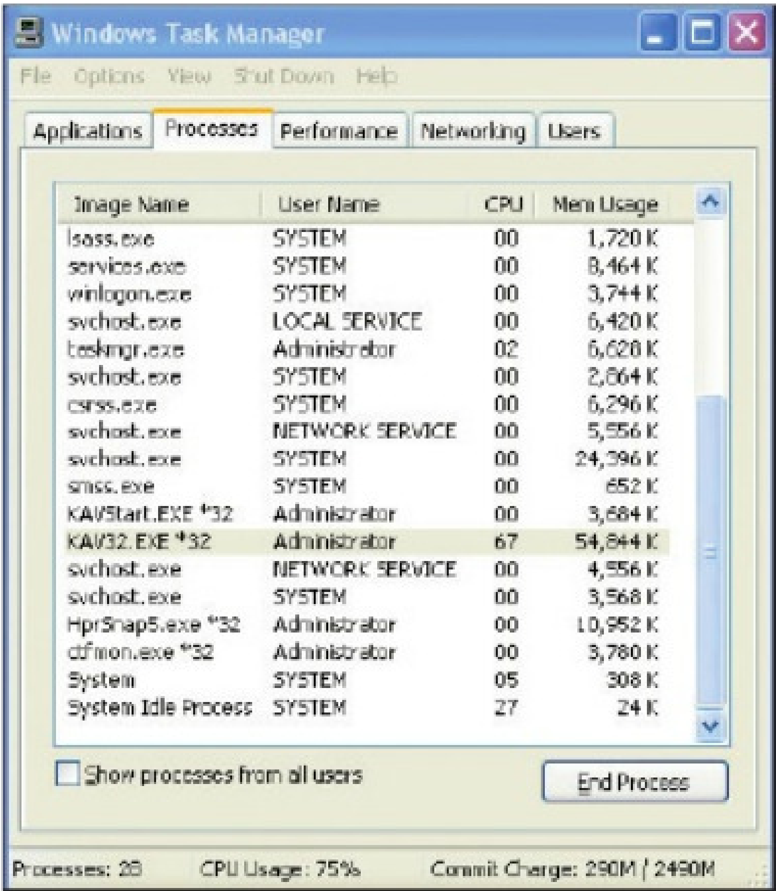


图2

在配置为CPU Athlon 64 3200+、1GB DDR400内存、安装有Microsoft Windows XP Professional x64 Edition测试平台上启动金山毒霸2005进行查毒测试。全面扫描200G数据、共320 332个文件，所消耗时间31分26秒，内存资源占用54.8MB。采用更快的闪电查毒只需要3分40秒，但效果并不理想，仅能查找较为流行的病毒，与其内置的模块引擎的工作原理有关。查看资源管理器，会发现64位金山毒霸2005仍然带有32位程序（图2），实际上该软件是在底层驱动、服务程序上面实现了64位移植，而上层程序还用的是32位程序，这种情况，并不影响x64版毒霸在x64系统中的防杀毒功能，从真正意义上将，它并不能算是真正的64位版本。对比32位金山毒霸2005，64位的毒霸在进行相关操作时所占用的资源相当多，代码之间转换需要CPU即时运算，影响了执行效率。但它的出现弥补了WinXP Pro x64 Edition缺少杀毒软件支持的局面，为用户个人、数据安全提供了更多的保障。并做为首批上市的64位中文单机杀毒软件，金山公司又一次紧随着技术发展的脚步，走到了前面，虽然64位毒霸2005并不能算是完全的64位版本，但金山公司这种执着的发展精神还是值得我们肯定的。





在最近一段时间内，软硬件厂商频繁的动作预示着64位的全面到来。金山公司做为第一个发布64位单机中文杀毒软件的公司，它以一个国产杀毒软件领军者的姿态走在了前面，为64位的普及做着积极努力的贡献。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

挣扎与绝望

2005 IT行业求职大史记

■本刊记者 冰河

2005年6月6日是一个普通的日子。北京的天气晴朗，骄阳似火，而广州则经历了十几年来未曾遭遇的暴雨。在这样的烈日和暴雨下，相信全国仍然有数千万人匆忙奔走，惴惴不安。他们的一部分人在准备迎接一个即将到来的、决定他们未来命运走向的时刻，就是将于次日进行的全国高校统一入学考试。而另外的一部分人，则是那些4年前或者5年前经历过同样的挣扎，被认为是跃过了龙门的幸运儿，他们在经历人生的第二次筛选，寻找自己进入社会的合适位置和机会。根据教育部发布的数据，6月7日参加2005高校入学考试的考生为867万人，计划招生435万。而同样是教育部发布的就业形势报告显示，2004年全国高校应届毕业生总数为280万，加上2003年沉淀下来的部分毕业生，保守估计2004年找工作的大学生突破了300万人。2005年毕业踏入社会的高校毕业生则增长到338万人，比2004年增加58万人，增幅达20.71%，毕业生人数创历史新高。计算往届沉淀下来的师兄师姐，预计将有接近400万年轻人拼搏在求职的考场上。800万与400万，这两个数字放在一起看上去并没有什么意义，唯一能够说明的，是所有的人都面对着一个怎样激烈的竞争。当然，能否通过考试或者找到一个看上去不错的工作，并不能完全决定一个人的一生是否成功，可是它毕竟是人们改变自身命运的重要机会，尽管这仅仅是一个开始。

作为一个已经经历过这两个阶段的年轻人，记者依然能够记得10年前第一次参加高考时的紧张与兴奋，5年前开始寻找工作时的焦虑和茫然。不过那都是作为个体尝试把握自己命运时的心态。而当3年前，第一次以旁观者的身份开始对渴望进入IT行业的学子们进行调查采访时，我才明白我们处在一个怎样的年代。我们面临着先辈们所不曾拥有的黄金机会，也遭遇着前所未有的进入壁垒。IT行业是一个看上去很公平的竞技场，丁磊、陈天桥、马化腾的成功给了无数青年“布衣傲王侯”的梦想，可是真正试图进入这个似乎遍地黄金的领域时，才发现哪怕是做一颗螺丝钉的机会，仿佛都遥不可及。3年中第三次关注IT行业新来者的就业状况时，记者看到曾经见证的挣扎与拼搏依旧。3年前所经历的求职乱战，在所有年轻学子面前却愈演愈烈。3年也许不是一个很长的时间，可是为何就业的困境没有丝毫的改变？不仅仅是记者，相信每个人都想知道背后的答案。

{一、看上去很美}



毫无疑问，中国的IT行业曾经经历过一段无比严酷的寒冬，不过2002年之后短信和网络游戏这两种崭新盈利模式的出现，带动了整个行业的复苏。大多数人都相信我们又进入了一个崭新的增长阶段，其最直观的表现就是人才的需求出现了非常大的增长。以最近一段时间的新人招募活动看，微软、IBM、Intel、惠普、联想、神州数码等国内外知名IT企业齐刷刷地展开了新人招聘，需求量均十分可观。在某个校园招聘会现场，微软中国有限公司和微软亚洲研究院打出了“需求在百人以上”的旗号，IBM中国区人力资源总监白文杰更是一次宣布招募400新人；国内企业也不甘示弱，联想在全国约招聘140～200人，盛大网络推出200余人的招聘计划。而网易则展开了全国八大城市的校园巡回招聘，招聘人数超过50人，杭州马云的阿里巴巴需求数达170人。而IT产业的巨无霸中国移动通信集团带领旗下25个省市的分公司于2004年12月上旬启动了全国校园招聘，职位涉及通信、计算机、市场营销等多个领域，为毕业生提供了大量空缺职位；西门子中国研究院日前启动了名为“国际创新与企业家大赛”的全新高端人才招募计划，目标瞄准重点高校的应届博士毕业生，通过大赛来选聘优秀博士研究人才。该项招聘计划主要是为设在北京的新研发中心储备人才，该研发中心的主要任务是负责信息通讯领域的应用、自动化和汽车电子技术的研发工作，预计到2005年底将吸纳200名员工。此外，SONY、威盛电子、明基电通、深圳华为等国内外知名企业也都纷纷展开了新人招募计划。就在3月29日，为期一周的第四届全国人才网络招聘大会上，由数码科技公司、软件公司、网络科技公司组成的IT行业招聘集团也显示出很强大的市场需求。前程无忧、中华英才网等人力资源网站上的职位需求数目同样稳中有升，而且出现了诸如软件测试工程师、产品人机工程设计等过去少见的职位需求。相信每个渴望求职的人看到这气势磅礴的职场空缺时，都觉得机会真的来了。

“需要的人千千万，可就是不要我。”经历了4个月的奔波，6次面试碰壁的张灿如此评价眼前的机会。

“没错，这些企业的招聘公告都显示了足够的诚意。不过每次我经过初试，进入到实际的面谈阶段时就发现，真正涉及到职位的具体素质技能要求，多数应聘的应届毕业生都会自惭形秽。因为要求实在太……精致了。”说到招聘的具体内容，张灿用了这么一个奇怪的形容词。“所谓的精致，就是他们对人员的实际要求非常细致，可能看上去都不算高，但是面对着将近20项具体要求，即使是硕士生或博士生，也经常因为不能符合大多数要求而落选。在谈话时他们表示绝不降低标准，一方面是因为要求招募高素质的人才，而另一方面也是因为对人才的需求并不是非常迫切，开展招聘活动不过是企业每年例行的工作而已。能够招募到优秀的人才固然好，即使招募不到，也起到了宣传推广企业形象的作用。”

另一名参与应聘的清华大学硕士冯海对当下IT企业大规模招募新员工的行为也表示了异议。根据尝试求职的经历，他认为当前的技术和市场条件下，劳动力市场所提供的劳动力已经远远超过了企业的一般需求。目前IT产业链中，尽管每个企业都在标榜自己的创新，但真正能把握技术创新和发展的不过是非常少数的企业，多数企业是在做产业的批量复制和加工，一直以来媒体上所宣传的“IT蓝领”也证明了这一点。但观察企业招聘的考核条件，基本上都在向微软研究院、IBM中国研究中心的水平看齐。冯海在就读研究生期间，也随同导师参与了多个科研项目的研究工作，其中包括国家级重点实验项目，也在某些IT企业有过兼职经验。即便如此，在应聘华为、北电通讯等国内外知名企业时，仍旧没有通过审核。冯海认为目前的尴尬局面，一方面是因为自己的实践工作水平的确还有差距，但另一方面，还是企业并没有真正的人才需求压力。多数时间不过是在做人才的储备。



采访发现，应聘者对就业市场的意见主要集中在以下几个方面：

1.企业能提供的薪酬偏低，一般都在就业者心理需求的50%左右，无法维持一个人在该城市的生存花销。而且根本没有谈判的余地。

2.应聘要求过于严格细致，除了工作需要的基本技能，对于外貌、性格、性别等方面也有要求。例如要求身高在一定标准以上，能承担连续加班和长期出差的压力，女性需要承诺3年内不结婚、5年内不生育等。甚至还要求签署“竟业避止”条款，离职后3年或者5年内不得在同行业企业内任职。

（**注：**竟业避止条款来自于国外企业，是企业为了保护自身商业机密而设立的。但在中国因缺乏相关具体法规管理，条款所规定的企业和员工之间的权利和责任严重不对等，因而往往为求职人员所诟病。著名的“华为离职员工被拘捕”事件即源起于此。）

3.企业对于人才的使用往往脱离专业。除少数对于技术性质要求非常高的职位外，经常出现专业使用错位的情况。让新员工的热情和才华无从发挥，无所适从。

4.员工按照国家规定应享受的福利得不到保障。经常出现试用期过长、没有“三险”、无故解除劳动合同并不给予补偿等情况。

5.一旦出现纠纷，求职者的正当权益无法得到有效保护，即使申请劳动仲裁，过高的维权成本也迫使求职者最终放弃。

怨言并不仅来自求职者，企业负责人力资源的主管也有苦衷。在与IBM的某员工的私下接触中他就表示“现在的年青人求职不实际，的确，此前我们招收到不少看上去素质不错的大学生，但在联想和IBM并购事件发生之后，不少已经基本通过试用，准备正式签约的学生都提出了离职。他们的理由是‘我们当初希望加入的是外资企业IBM，不是联想’。虽然签约与否是双方的自由，不过考虑到他们的离职理由，以及对企业的态度。现在内部已经下文件决定，这些并购案以后离职的员工，IBM将把他的资料留存内部的信用档案数据库并转交一些合作企业。此后无论在何处他都不会再有加入IBM的任何机会。”

新浪科技频道的责任编辑曾经委托记者招募网页内容编辑，在谈及对人员的要求时他表示，“现在的毕业生实在不好用，我们曾经在2004年招聘过几个国内知名院校的新闻专业应届毕业生，可是无论是内容编辑还是选题策划，都无法达到客观要求。最重要的，对于网络新闻行业的严格要求和工作压力完全没有心理准备。结果在6个月之后，所有招募进来的新人全部离职。”

人员的招聘是一个博弈的过程，在合作过程中共同达到双方利益的最大化。但客观现状是人才与企业都没有达到自己满意的状态。那么热闹的场面背后到底是什么在作祟呢？

{二、向左走？向右走？}

求职的人四顾无门，招聘的人望眼欲穿，但是这互相寻找的双方却一个向左走，一个向右走，也许绕过了地球一圈才能找到对方。所以IT行业的热闹不过是表面的繁华，背后难以掩藏的却是供需双方矛盾的扩大。对于造成事实的背后根源，不同位置的人有各自不同的看法。作为就业困境的最直接受害者，求职的应届生多数认为，造成现在这种局面的原因，首先在于大学教育与实际市场需求的脱钩。北京航空航天大学硕士生刘敏已经落实了自己的工作去向，以她自身的经历来说，能够顺利找到工作的原因在于她在大学期间依靠亲戚的介绍，曾在中关村某个硬件销售的门面工作了一段时间，这段工作经验对于后来的求职帮助非常大。“我们在学校里学习的都是些理论知识，诸如芯片的电路设计、机件的配置原理等等。到了实际工作时才发现，经常需要解决的问题是配件少了怎么办，如何及时收回货款，办事时如何提高速度等学校里从来不会涉及的问题。在企业面试时，提出的问题是‘对于工作部门目前的运营成本过高，你有什么建议？’其他面试的同学通常都回答‘提高工作效率、降低额外花费’等不着边际的口号，我回答的是‘严格部门考勤制度、整理部门的职责分工范围、明确奖惩、重新考察选择午餐和饮用水的供货单位’等。这些东西对于没有操持过实际事务的同学是不可能有具体认识的。相信企业



所要求的工作经验也就是这些。可是在学校里即使跟着导师做过项目的研究生都不会有太多接触到的可能，更不用说本科毕业生。”

而对于刘敏的经历，北大青鸟软件培训学院的总裁肖睿认为，是大学的专业性教育与企业需要的职业性教育之间的落差。这个原因并不是现在才被指出来，却从来没有得到有效的对待和扭转。“人才培养的结构性失衡，这甚至可以说是决定性因素。社会的客观需求在变化，我们的教育却几十年不变。你看现在南方甚至缺乏民工！可是我们国家一向是以劳动力密集而著称的。这说明了什么呢？”

力资源总监柯孟武对此表达了自己的观点。“对于当前教育制度所造成的一些问题我们都很清楚，这是实际存在的问题，我们不能改变，就只能适应。招聘的时候，华硕没有绝对要求专业对口，一个人在大学里学到的，除了专业知识，更重要的是一个思考问题的方式和自我学习的能力，专业方面暂时的欠缺是可以通过他在企业的努力来弥补的，我们会通过适时的引导，给他时间，和他一起分享成长的喜悦，所以说我们在用人时更看重个人的潜质。目前存在的问题是，应届毕业生对于社会的实际需求和自身素质往往没有明确的认识。他们求职时没有明确的方向，不知道自己适合做什么，不适合做



对于就业艰难这个问题，人民大学教育科学研究所的徐教授一直在进行持续研究。根据他与中华英才网合作的研究结果表明：近几年持续热得不能再热的计算机、通信类企业需求，虽然在北京、上海等城市的需求统计中仍然是需求大户，但是一段时间来持续出现较大数量级的需求下降；虽然也有一些时段出现了回升，但专业分布广，批量小，层次高，定位在硕士和博士，只有个别专业接收本科毕业生。多数时间，招聘市场的繁荣对于本科生来说没有实际意义，他们仍旧在经历着自己的冬天。“我们不能责怪企业盲目拔高选拔人才的标准，因为更多的时候我们发现，即使最基本的工作素质要求，本科生也的确不具备。这个时候我们就要问自己，为什么这些从前本科生就能胜任的工作，现在变成需要研究生来承担？本科生，或者高中生的基础教育中到底缺少了什么？”

此外，近两年大学教育的飞速扩张也造成了市场供给方面的单向失衡。正如前面所提到的数据，2005年全国普通高校计划招生435万，这并不包括众多民办高校的毕业生，那么4年之后会有怎样一个庞大的数字则无法想象。

显然，教育者和被教育者都把原因归结于目前教育制度的种种弊端。不过毕业生求职艰难并不仅始于现在，对于教育制度弊端的反思和改革也不是第一次被提及，为何就业市场的供需缺口会越拉越大呢？华硕科技的人

什么。盲目投放简历，粉饰自己。为了找工作而找工作，对于工作的意义没有思考过。华硕在招募新人之后总要问他们‘你们认为在华硕工作的意义何在？’很少有人能给出令人满意的答复。我们的勤奋努力是为了为社会提供更多更好的资源，实现自身社会价值，这才是我们的企业和员工自身奋斗对于社会的意义。如果仅仅是为了有好的收入、有好的职位，可能在很多地方都能实现，却不是华硕所需要的人才。所以尽管每次前来求职的应届毕业生数量众多，我们却总也招募不到充足的人数。”

员工和企业的社会存在意义，这个观点听上去有些虚无飘渺，但对于需要考虑长远健康发展的企业来说，的确是非常有价值的问题。而在当前的环境中，多数求职者却没有思考过。正如前面所说，他们对于企业的需求缺乏认识，不知道需要什么样的人才；对于自身也缺乏认识，不知道自己适合什么样的职位；对于自己和企业的未来也缺乏认识，不知道5年之后、10年之后，自己和企业需要有怎样的成长。虽然采访中多数时间听到的都是对于求职者技能和素质方面种种欠缺的批评，记者却认为这段对于思想上缺乏认识的批评，最为深刻直接。

“IT企业求职的过程中影响就职与否的最主要原因是什么？”在采访过程中面对求职者和招聘者，记者提出了同样的问题。

“首先看企业提供的职位能否学到很多新知识，其次是待遇，还有企业的文化和氛围。”这是多数求职者的综合意见。

“团队精神，这是首要的要求，其他的可以再考虑。”显然，招聘者的实际要求并没有纸上罗列的那么严酷。

两项要求放在一起，可以看到冲突的所在：求职者首先考虑的是个人价值的最大化，所以“获得新知识、职位有上升空间、薪水优厚”成为首要的考虑因素，但他们对如何适应企业的要求根本没有心理准备。与此同时，企业却更多地要求求职者安心地做一颗螺丝钉，对于员工个人的发展并没有足够的重视，所以才有供需双方都有旺盛的需求，却始终得不到满足的奇异局面。

“反正现在求职的人那么多，我们不愁找不到合适的人。”曾经有人力资源总监自信地对记者说。也许，这才是3年走不出怪圈的根本原因。因为有一方面根本没有想走出去……

{三、走出轮回}

供需的冲突是个永远的话题，3年前我们就开始讨论它，估计再过3年它依旧是困扰所有人的难题。它产生于社会的不平衡发展，因此我们无法奢望彻底解决，只能在不断的进步中，缩小它的裂口。为此我们征询了一些企业对于职业素质的建议，希望对茫然中的求职者有所裨益。

国内知名招聘网站中华英才网的张杰贤认为：“IT行业的职位需求一直很高，而刚毕业的大学生的竞争力最为强劲。因为IT是一个技术更新速度非常快的行业，大学生往往能够熟练地掌握最新技术。所以如果想要进入IT行业的尖端企业，那么毕业生们就需要多关注IT科技发展的最新动态，了解企业的实际需要，即使不能说达到诸如微软研究院要求的水平，但当招聘人员问起的时候，也不能一无所知。机会从来都是垂青有所准备的人。不过，就业之前也必须降低自身的心理期望。因为从整体的社会职业需求来看，我们国家目前已经由劳力密集型进入了智力密集型产业的阶段，作为行业中的核心，IT产业更是一个对头脑要求很高的领域。这就注定了行业的人才需求永远会小于实际的市场供给。想要迈过IT行业的门槛，初期还是要从基层做起。要做好蛰伏三五年的准备。因此在入行之前，了解行业的最新发展固然重要，但学会打杂、学会跑腿、学会承受委屈和责难，才是最实际的。”

作为国内知名的制造业厂商，富士康每年接收的应届毕业生都在上千人的规模，对于新进毕业生的招募，他们出于自身的需要多数集中在技术类型人才。因此相对更注重人才的专业基础。在招募人才时他们的要求是首先要善于与他人沟通合作，因为在高度专业化分工的IT生产行业中，每个环节都需要大家的合作才能顺利进行。除了基本的专业技能知识以外，宽容认真的工作态度是选拔的重要标准。招聘要求中需要毕业生有一定工作经验，但这个工作经验并不是指技术上的实际操作经验，而是融合入团队与他人一起努力的经验。富士康企业人力资源负责人周永平先生在采访时表示：“毕业生再如何实践，获得的经验也不会适应行业高度分工和效率的要求，这些经验都可以在日后的工作中慢慢培养。但是如何与他人合作，如何在团队中找到自己的位置，发挥整体的最大效能，这些经验如果开始不具备，那么在后来的培养中也会造成非常大的阻碍。现在的这一代人多数都是独生子女，更多的时候习惯以自我为中心，所以在面试时，我们会更多地观察评估求职者的性格。如果毕业生想尽快融入企业和社会，那么毕业之前必须学会与团体共同努力，这是最重要的。”



华硕科技的柯孟武先生在接受采访时表示，华硕每年招募的人才主要集中在市场，销售，客服部门。而技术研发方面，由于基地位于中国台湾省，以及需求的高深专业素质技能，在内地招募的机会不多。客服、销售和市场部门需要毕业生有良好的沟通能力，也就是同情心、理解能力、创造能力、目标导向力，并且有良好的自学能力和自学习惯，同时需要毕业生有良好的服务意识。除此之外，华硕更看重毕业生的“共好精神”（也就是团队精神）。华硕



对于人才的培养是不遗余力的，品德和团队合作精神是华硕相对比较重视的标准。一个人的学习能力固然很重要，但如果一味注重个人成长和表现欲，而无法融入到整体的团队合作中，那么他对于整个团队和企业的贡献会很有限，这也局限了个人本身的成长。企业固然希望绝大部分员工在专业素质上出类拔萃，但人格品行素质是每个企业都更加看重的，一个有团队精神的员工加上他本身优秀的专业素质，才是企业真正需要。这也是华硕一直强调的“共好”精神，唯有与同事“共好”，与公司“共好”，才能带来公司良性的成长。柯先生对毕业生的建议是：“在校大学生，个人基本能力方面应该都会很注重培养，这点是很好的。但更多的时候，不仅需要培养技能，更要学会思考，寻找奋斗的意义所在。另外，希望毕业生可以在能力范围内多参加一些校内外的活动，哪怕是做义工。这对个人认识社会，自身性格的成长和思维方式会有很好的帮助。一个企业需要的优秀员工，不仅体现在能力上，更体现在人品上。”

“这个问题很难有确定的答案。”北大青鸟的肖睿先生困惑地回答。尽管经历过创业，又回归教育领域成为一名教育者，他却无法给出非常具体的建议。“社会和企业都处于动态的发展中，所以要顺利融入，最重要的是适应能力，学会适应环境，明白什么是需要改变的，什么是不能放弃的。一份职业对于一个人来说不仅是谋生的工具，还是实现自身社会价值的途径。所以在寻求职业发展的同时，更多需要把自身将来的道路思考清楚。也就是有综合的职业规划。想明白了这个问题，即使起初求职不如意，未来也一定能获得好的发展。”

{尾声}

“您觉得您的孩子考上了大学，将来能做什么呢？”在采访的路途中，记者曾经这样问一位父亲，当时他站在一个学校高考考场的门口，面色虔诚而焦灼。

“不管他能做什么，他一定要上大学。也许上了大学他也同样找不到工作，成不了什么人物，可是如果不上大学，他将来连后悔的机会也没有。”这位父亲斩钉截铁地回答。

从哲学上说这个回答的内容叫做二律背反，它意味着经过不同的途径，人们也许依旧得到相同的结局。那么其中的拼搏和奋斗就失去了原有的意义。但对于渴望通过高等教育学习知识和技能，并进一步在IT行业中实现自己梦想的年轻人来说，他们不应该面对这样一个困局。

我们希望下一个6月，能看到更多的人走出这个困局。

追寻最美丽的声音

随身听耳塞与耳机介绍

■北京 黄雷

编者按：和许多朋友一样，我也是先拥有了随身听之后，才逐渐开始意识到耳塞和耳机的重要性，开始对音质有了一定的追求。回忆当年升级耳塞的经历，市场上纷乱繁杂的产品令我无从选择。网上搜索得到的更多是乱糟糟的争执，你说这个好，他说那个好，其中更多的是人云亦云；有人说这个产品完美，立刻就有人抬出另外一个号称“无敌”……到底随身听的耳塞与耳机该如何选择？随身听与耳塞又该如何搭配？让我们来看看国内著名发烧友是如何推荐的吧。

价廉物美篇

如果你的随身听只是一款普通的MP3播放器，如果你仅仅是对原配耳塞的效果不满意却还没有狂热的发烧耳塞类消费产品，如果你的预算只是150元却想要有个好的投资回报，那么除了MX500，你的首选还能是谁？

MX500来自德国hifi名牌森海塞尔（图1），属于欧系风格，品牌效应给它赋予了很多先天优势。声音上，MX500古典表现力很强，拥有纯正的德奥系音乐观，给大家拓宽了视野，使很多人从此能不必一味地去选择日系风格，它各类音乐通吃，适配性好，价格也便宜，最便宜时仅售140元人民币(个别地方甚至130元)。这些综合素质促成了它的一炮打响，同时也成就了自己现今最值得购买的耳塞的美誉。低廉的价格将同价位的其它产品几乎逼入绝路，但是在随后推出的短线版本中似乎声音质量有所缩水，所以还是奉劝大家尽量购买老款的长线版本MX500。不过现在市面上老款的MX500越来越少了，但老款的MX400还时常看得到，它的价格更便宜，只有100元左右，更具性价比，除了外壳涂层与线材逊于MX500外，其它素质基本相同，强烈建议大家关注一下。如果你对耳塞和耳机有更高的要求，那就看看下面的产品吧。

图1

震撼低频篇

流行音乐永远是年轻人的最爱，它是时尚文化的最好体现，常听流行音乐的朋友很多都对低音很重视，因为良好的低频不但可以给音乐坚实的声底，更能给我们带来酣畅淋漓的欣赏感受，“拳拳到肉”这样的低音专用形容词真实地反映出了我们的喜好和追求，那么下面就来给大家介绍几款在低频上大有作为的产品。



图4

Koss Porta Pro



图2

简称PP，很可爱的名字，这是Koss公司下最知名的一款便携式耳机（图2），已经有了20年的历史，因为其使用寿命长，所以到现在还有大量的人购买，目前市价约400元左右。PP最适合与CD/MD/MP3随身听搭配，可随意折叠（图3），甚至可以变成后挂，使用它是解决播放器低频不足的最好方式。它拥有强大的低频：深沉结实、冲击力和弹性优良，远超一般的日产轻便式耳机，具有浓重的美国声走向。尽管这样的低频量感是有些夸张的，但听起来确实过瘾。PP人声温暖厚实，高频的延伸和清晰度略为欠缺。遇到高频制作粗糙的乐曲，正好此消彼长，搭配得当。拥有PP，从此可以让随身听上的“重低音装置”永久下岗。



图3

Sennheiser PX100

德国Sennheiser品牌下的折叠型耳机（图4），售价适中，3百多点，如果你觉得PP价格偏高，低频也过于劲爆，那么PX100绝对是个好的选择。外形上PX100的金属框架的折叠设计显得很前卫，耳机可向内侧作90°旋转，因此也使PX100在2003年获得了美国CES工程设计大奖（图5）。声音方面比起PP来，PX100的低频和平衡感都要正常得多，开放式的设计也使得它没有封闭式设计的深闷感，长时间聆听也不会疲劳。



图5

SONY EX71

如果你喜欢PP或者PX100那样的低频表现又不喜欢体形较大的耳机怎么办？没关系，耳塞世界产品芸芸，EX71正是符合你要求的良伴（图6）。EX71是SONY公司1999年最著名的设计产品EX70的后续型号，它不但保留了EX70的结构特点、佩戴方式，更加修正了声音上的巨大缺陷，9mm高能铷磁铁单元为充沛的低频提供了技术保证，软硅胶耳圈提供了最舒适的佩戴感受，而且比起EX70来EX71的中频更加突出，整体也平衡，彻底消除了“凹”字形声音，对于喜欢低频、喜欢SONY品牌、喜欢个性外观的年轻朋友，你能对它不动心吗？



图6

张扬个性篇

耳塞作为随身便携音频设备的最外在、最展露的一部分，在重视声音的同时，装饰性和时尚性也被越来越多的用户所重视，很多商家看中了这个机会，纷纷推出很多外形声音都非常优异的极富艺术性的产品，这其中的几款名品的确是我们不能不关注和讨论的话题。



图7

B&O A8

说到有个性的耳塞产品能不提A8吗（图7）？不能，为什么？因为它实在太酷了！B&O一直以来能够享誉世界依靠的就是他们的产品不但素质出众，而且拥有大胆前卫的外形设计，每一件B&O产品都被灌注了特有的文化品位

（图8）。不但拥有出色的工业设计，同时也融入了更多对于未来生活的想象力。不管它被混杂在多少同类产品中，你总是能一眼就将它认出。不错，在耳塞世界里，A8就是这样一个个性独立、耀眼夺目的明星。

A8音色平静，声场宽广，各个层次的声音比较均衡，性格平稳、不愠不火，拥有沉稳内敛的个性声音，这与它灿烂夺目、又酷又炫的外表真是截然不同，难怪在发烧圈里被大家冠以了“冰美人”的头衔，但是为着这份冰冷的美，你可是要付出800多人民币。



图8

铁三角 EW9

说到EW9，有经验的玩家马上就能从型号上看出来ATH-EW9是目前铁三角在挂耳系列中最顶级的型号。


图9

EW9的外壳采用了精选的日本北海道产樱木材料，经纯手工精制而成（图9），暗红色的材质透射出淡淡的红光，从表面可以看出一丝丝木质的纹路,气质典雅而华贵,整体外形极具古典味。

它的音色浓郁，中频丰满，听女声如潺潺流水，顺畅而唯美，高频甜而细腻，没有一丝浮躁，低频下潜不错，肥瘦得当，只是因为佩戴方式开放，低频散失较多，整体听感上不属于很“劲”的类型，反倒是清新典雅的音乐类型更加表现得淋漓尽致。但是EW9高达1500元的售价也让大部分用户望而兴叹。

铁三角 EM7

EW9好是很好，可是价格实在太贵。不过也有例外，铁三角的EM7却是价格便宜量又足，做工精细，全金属拉丝（图10），耳挂调整系统和EW9完全一样（图11），同样的品牌同样的质量，却只有300多元的售价。相比EW9，EM7的声音偏冷，没有那么温润，但是解析力和声场表现上却也相当不错。呵呵，真说得上是追求EW9不成，退而求其次的不二选择。如果你觉得全金属质地的EM7挂在耳朵上分量有点重，一扭头还会晃来晃去的话，那么就来看看EQ88吧。


图11


图10


图12

铁三角 EQ88

这是一款铁三角公司专门针对随身听类音频设备所推出的耳机产品（图12），目前市价约240元。采用了新的后挂分离式设计，挂耳部分使用全塑料材质（图13）。中间拥有柔软质感的塑料件，做工比较细腻使之对耳部不会造成过于的压迫，比较舒适。因为整体重量很轻，故能比普通挂耳式耳机更好地减轻耳朵的负担。EQ88拥有多种颜色，大家也可以按照自己的喜好来选择。


图13

SONY MDR-E888

想花最少的钱就得到最有知名度和外形声音都出色的耳塞，SONY MDR-E888是非常不错的选择（图14），它不仅是SONY的新生代最顶级耳塞，也是SONY价格最贵的耳塞之一——370元人民币。E888作为一款高档耳塞，最大的卖点在于耳塞导线使用了对信号衰减极小的结晶体无氧铜，纯度超高（99.995%以上）。生物纤维震膜的价格更是以“美金/每平方毫米”为单位来计算。由于生物纤维震膜的物理特性，当E888的生物纤维震膜得到完全地舒展后，声音从干涩转变成为非常圆润丰满，如同丝绸一般；高频到中频再到低频的过渡非常流畅，同时低频下潜较深，充满弹性，声音素质很优秀。而且E888的解析力非常强劲，单说这一项，千元以下的耳塞里几乎无产品能出其右。



图14

新新时尚篇

放眼街头能看到越来越多的朋友开始佩戴折叠式耳机外出欣赏音乐了，大家不但不再视佩戴耳机者为异类，甚至开始有将它转变为最新时尚的趋势。另一方面，耳机的确比耳塞更有利于保护用户的听力。出于这两者考虑，选择一款耳机来搭配你的随身听不但更时尚，还对自己健康有好处，真是非常不错的。

铁三角 ES5

这是一款铁三角新推出的产品（图15），采用φ40mm强磁性钕磁铁扬声单元，加入玻璃纤维的强化驱动单元，音质表现上声音的平衡性不错（有欧洲耳机的味道），声音的密度和解析力比其它普通产品也是有了长足的进步。虽然价格不便宜，要700多元，但总算让用户有把每一分钱都用在声音上的满足感。ES5投入市场时间很短，用户数量少，相关讨论也少，至于它的具体表现，就等你自己去仔细品读了。



图15



图16

Sennheiser PX200

有人说它的样子比不上ES5（图16），外观姑且不论，但毕竟价格便宜了一半，声音细节上虽然不同，但也是典型的“欧洲声”走向。听古典音乐声音细致，温暖平衡，听久了也没有压力感，很自然，声场也比较开阔。PX200不但适应古典音乐，并且在流行音乐上也有很好的表现，过硬的素质和宽泛的适应面是PX200在同价位产品中的最大优势。

完美音质秀场

喜欢音乐的朋友谁不喜欢在自己的音乐播放器上听到至纯至美的声音呢？可是却时常因手边的耳塞耳机产品不够满意所困扰，完美的声音在哪里？至少是贴近完美的声音在哪里？下面的介绍会带你一步一步走近美轮美奂的质纯音色。

UE10pro

这是迄今为止世界上最贵的耳塞，同时也是世界上声音最“完美”的耳塞（图17），可是完美的代价却是它那将近10 000人民币的身价，这款耳塞市面上没有成品销售，获得它的唯一途径就是去厂家直接定购，并且事先还要提供自己的内耳模型。由于是根据用户的耳朵结构来量身定做的，因此可以说每一副UE10pro都是唯一的，也许这正是其除了音质，最为吸引人的地方。至本文截稿之时，国内也只有一位发烧友拥有。

虽然UE10pro的外形其貌不扬，没有什么吸引人的卖点，但是它的存在就是为了那些追求声音极致的人，UE10pro的声场并没有那种让人惊讶的开阔，反而是准确而真实的。它的音色晶莹通透，声音形体感极强，各种音乐通过它都能让你感觉到感性而真实的独特体验。UE10pro的声音就象你身边缓缓流过的一条小河，它只需要你坐下来，静静地守在它身旁，它便会不动声色地流淌下去，载着你的梦，飞向静谧而悠远的海洋。



图17


图18



图19

舒尔 E5C

来自美国的舒尔公司，通身透明，采用小型两分频驱动器，灵敏度(1kHz):122dB SPL/mW、阻抗(1kHz):110 ohms，属于高阻抗超高灵敏度的耳塞，任何随身听都能够良好地驱动，不用担心现在的MP3类产品输出功率不足影响耳塞发挥的问题。它的线材为通体银线，确保信号的良好传输，挂耳处可随耳朵形状随意改变，也是非常人性化的设计（图18）。E5C是舒尔耳塞中的最高型号，频响范围宽而平直，表现各种器乐轻松自如，恰当的修饰使得声音富有激情和感染力，声场上现场感、舞台感很强烈，是一款已经具备一定Hi-end特色的耳塞产品。

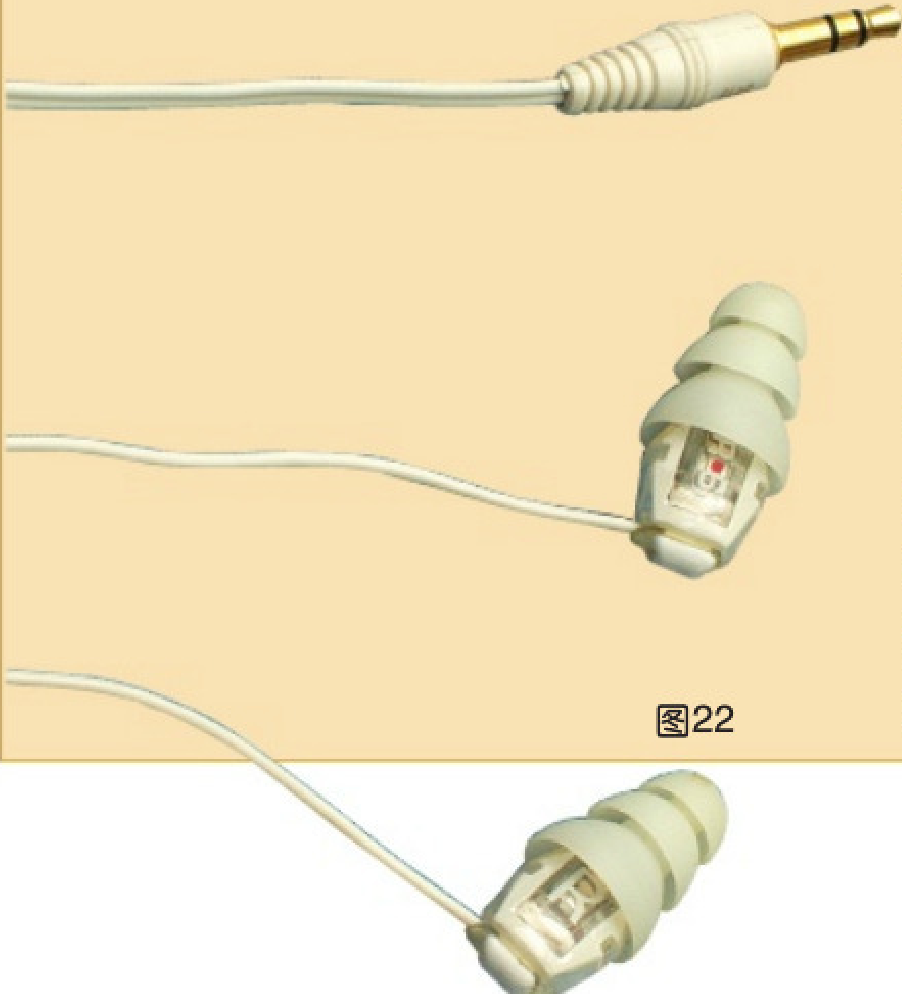
E5C的下线产品也比较丰富，有售价1350元的E3C和880元的E2C。E3C比较接近E5C但不是分频结构（图19），中频比较突出，听人声非常不错。E2C相对侧重低频（图20），比较适合流行音乐。E5C目前售价4000元左右，虽然还是很贵，不过比起1万元总算是好多了，如果这个价位依然感觉很高，那么售价2千多元的ER4P肯定就是你最后的选择了。


图20

音特美 ER4P

同样也是美国公司，但是音特美（Etymotic）公司的产品特长却是助听器，正因为如此，他们的音乐耳塞产品更加地归于真实，声音朴素而纯洁，特别受喜欢古典音乐的朋友推崇，因为其相对不算过分高昂的售价（约2500元RMB左右）和绝对优秀的声音回报，使得这两年内ER4P中国用户的数量急剧攀升，甚至论坛里很多烧友讨论什么耳塞都会用它来作标准和尺度。这款耳塞外形奇特，看上去是两只细长的管子（图21），原因就在于它并不是普通的动圈式结构，而是采用更为高级的压电陶瓷晶体震动进行发声，音染更少，听感透亮，拥有者们都亲切地称呼它“小四”。ER4P的下线产品为ER6i（图22），售价1200元左右，也属于专门配给随身听使用的，做过声音优化，阻抗低。


图21


图22

巧妙搭配篇

耳塞耳机和随身听的搭配绝对是门技术加艺术，搭配得好了，能够锦上添花，如果搭配得不好，恐怕连随身听自身的声音优势都发挥不出来，具体怎么操作呢？下面给大家简要讲述一下。

首先对自己手上的播放器有一个正确的分析，虽然笼统上讲声音方面CD>MD>MP3，但是现在产品混杂，参差不齐，好的MP3声音比烂的CD随身听“好出几条街”，所以我们按随身听本身的素质分为好、中、差3类。差类的随身听一般都没有更换耳塞的必要，因为就算更换耳塞能提高一部分声音效果，但是投入与改变的回报是不合理的，

配再好的耳塞也是浪费。中等素质的随身听市面上最多，比如品牌众多的中档MP3随身听，现在新款的CD、MD随身听等都应该属于这一类，我认为这类随身听声音素质较好，但是仍旧有限，不适合配太过高级的耳塞耳机产品。比如一款音质平平的MP3，配E888也许很好听，可是配了ER4P就会把音色发干，缺乏解析力等一系列毛病暴露无遗，“过犹不及”来形容这种搭配最合适不过，很多东西不一定是最贵就一定最好。高素质随身听比较少，除了经典的老款名机外，新生代的机器并不多，iPod可以算一个(图23），搭配这类随身听，便宜的当然没问题，但是如果搭配更好的产品，比如2000多元的ER4P就更能挖掘音源的潜力，现在论坛里最流行的随身hifi搭配就是iPod搭配ER4P或者E5C之类。

除了价格搭配这一个方面外，音色搭配似乎更加重要，不管你搭配的产品贵也好便宜也好，一定要遵循这个道理才能得到好效果。如果你的随身听声音比较闷，那就尽量选择声音清透、不厚重的耳塞耳机，比如MX500，相反PX100就不合适了。如果你的随身听声音清淡，缺少味道，那就应该配染色重的，比如E888（图24）。如果你偏重低音或者高音，那就按照耳塞耳机的特点去选择，比如FC7或者PP（图25）。要尽量针对自己的胃口去搭配，不要盲目地听信别人嘴里的某某产品多好之类的话语，因为适合他的未必适合你，你买回来用不但达不到预期效果，还会有上当受骗的感觉。在这方面上如果你是什么类型音乐都听的“杂食动物”，就应该选各方面都能兼顾的，比如PX200。如果基本上听流行音乐，那么PX100也许就更合适，如果只听轻音乐、古典音乐，那么ER4P就可以了。当然不仅限于我举例的这些，因为往往一种风格类型的产品是非常丰富的，仔细选择，总能有符合要求的。总结一下，应该按照优势互补和突出特点的原则去选择，这样才能让自己满意。



图23



图24


图25



特别感谢北京安润科技有限公司（www.av-2000.com）与北京泽锋耳机文化沙龙为本文提供耳机样品。

数码相机 奥林巴斯 μ-mini DIGITAL S

结论
μ-mini DIGITAL S是一款真正的时尚机型，同时具备全天候拍摄能力
优异的制作工艺和时尚的外观设计
自动色温相当准确
镜头素质一般

■晶合实验室 别理我

μ-mini DIGITAL S机身呈水滴状，曲线相当优美。外壳采用透明硬质涂层，因而拥有光滑、细腻的表面纹理，机身外壳为金属材质，两件式构造显然对制造工艺有严格要求，这在同类同档产品中制造工艺处于领先地位。需要特别提及的是相机的全天候特性，即便是裸露在雨雪之中，也能正常使用，这是大多数DC所不具备的。

μ-mini DIGITAL S采用1/2.5英寸CCD（500万有效像素），镜头规格为5.8～11.6mm/3.5～4.9（相当于35mm相机的35～70mm，2倍变焦），最近对焦距离为8cm，相机的液晶屏不错，为13万像素1.8英寸TFT。对于大多数此类相机消费者来说，很少有关心技术资料的，整体来看它的规格处于同类平均水平。

相机拥有15种情景模式，足够用户选择，其动态视频记录能力一般，或许是考虑到大容量xD卡太过昂贵的缘故，虽然没有时间限制，但分辨率仅有320×240@15fps。μ-mini DIGITAL S操控性很好，菜单和键位设置合理，单手就能很方便地进行拍摄。

μ-mini DIGITAL S在分辨率测试中表现平庸，无论是广角还是长焦都没有出彩之处。虽然只有两倍变焦，镜头在广角端的桶形畸变依然严重，综合分析μ-mini DIGITAL S在成本平衡方面显然没有给镜头足够的预算。另一方面，相机的自动白平衡表现出惊人的准确性，对不具备手动白平衡能力的时尚类卡片机来说，正确的色彩还原能力和它息息相关，良好的白平衡将有助于获得优异的画质表现。



功能拨轮只有3种工作方式，简单易用





简单合理的操控，最右方的金属片既方便挂绳也增强了握持感



色彩还原拍摄样张



“ALL WEATHER”代表着这是一款全天候使用相机

像　　素：	500万像素 1/2.5英寸CCD
最高分辨率：	2560×1920
变　　焦：	2×光学
最大光圈：	3.5/4.9
焦　　距：	5.8～11.6mm
最近对焦距离：	8cm
ISO：	64/100/200/400
存储介质：	xD
电　　池：	LI-30B锂电
体　　积：	95mm×55.5mm×27.5mm
重　　量：	115g（不含电池和存储卡）
附　　件：	数据线/锂电池/充电器/16MB xD卡/软件/驱动光盘
价　　格：	2600元
咨询电话：	800-810-7776

MP3播放器 SanDisk Sansa SDMX1

■晶合实验室 忙龙雅

结论
- 😊 功能表现可圈可点，是一款"内秀"型产品
- 😊 使用感受舒适
- ☹ 电池仓的设计过于草率
- ☹ 外观设计有待提高

SDMX1是著名的数码存储卡生产商SanDisk跨入MP3播放器行业的处女作，外观设计简洁大方，宽大的液晶显示屏带来了良好的显示效果，字体大而清晰，观看歌词非常轻松。各操作键之间均留有足够的空间，没有小型MP3局促的感觉，非常适合男性用户使用。令人惊喜的是提供了左右手操作调整模式，可将屏幕显示内容和导航键设定方向作180°旋转，以适应不同操作习惯的用户。遗憾的是背部电池仓从背面凸出，尽管只使用一节AAA电池，还是导致厚度有所增加。



两头均有干扰屏蔽模块的数据线，使Sansa在传输文件时的速度要高于一般的MP3播放器不少

可以自由切换的左手（蓝色）与右手（银色）操作模式，小处着眼却体贴细致

大屏幕带来大字体，不用再眯着眼睛看歌词了

附送耳塞孱弱的低频根本无法体现SDMX1的音质，换用较好的耳塞后，音质得以充分体现，空间感较好，3段平衡且音色趋向温暖。独特淡入模式减少了曲目切换时的突兀感。长达10小时以上的播放时间以及附件中的弹力臂箍可以让它在更多场合陪伴着你。附赠的Musicmatch Jukebox软件以及Windows Media Playsforsure服务可以让用户随时随地下载和更新播放器中的音乐，为这款产品增色不少。P

容　　量：	256/512MB/1GB
文件格式：	32～320kbps MP3/WMA/WMA DRM
显 示 屏：	蓝色背光液晶显示屏
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	73.2mm×32.8mm×20.8mm
重　　量：	30g（实测，不含电池）
附　　件：	耳塞/AAA碱性电池/透明便携套/臂箍/数据线/快速使用指南/驱动及软件光盘
价　　格：	1100/1500元
咨询电话：	800-820-6365（上海宏衢）

MP3播放器 爱国者P890

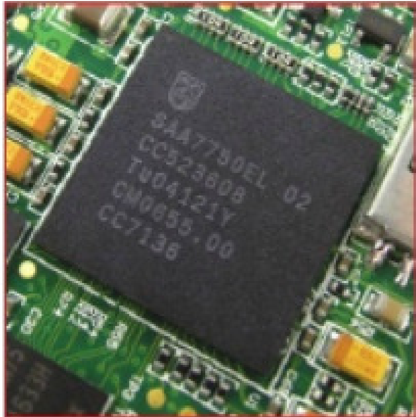
■晶合实验室 热血废人

结论
- 😊 MP3播放器中音质方面的佼佼者，诸多功能使其趋于完美
- 😊 多项细致设置可满足不同发烧友的需要
- 😊 FM调频收音机可随意录制电台节目
- 😊 锂电池续航时间较长，并具有保护机制

P890作为爱国者MP3产品线中一个新系列，有着它独特的含义。内部采用业界顶级的解码芯片和Life Vibes音效解决方案，采用320kbpsMP3歌曲进行试听：低音强劲有力，人声还原较为真实，音效王的称呼丝毫不为过。特色的低音重音还原及高频扩展还原技术；拥有自定义设置功能并多达40种音效调节模式，P890打破了传统MP3音质不佳的诟病。媲美CD效果的音质表现，使MP3有了本质上的飞跃。



当连接USB接口时，OLED屏幕显示有三种选项可供选择：取电、通讯、充电


机身内部的Philips SAA7750EL解码芯片

窥看P890内部，Philips SAA7750EL解码芯片（注*）为国产MP3厂商首次使用。全铝制金属外壳与轻薄的机身；播放时具备9段频谱显示的大尺寸OLED显示屏；以0.05MHz为单位可手动进行调频的FM收音机，为音效王P890更增艳丽色彩。一只手轻松掌控的合理按键布局；具有在3D、DISCO、OPERA、HIFI和NORMAL五种音场之间切换的音效键，可以根据个人喜好，快速选择不同的风格。多项设置的录音功能，使用MIC与Line in都有不俗的效果。实测11小时47分钟左右的超长播放时间，天籁之音不绝于耳。P



类似SONY WALKERMAN的拨动控制按键，手感舒适

容　　量：	128MB
文件格式：	32～320kbps MP3/WAV,64～256kbps WMA
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 2.0/耳机接口/Line in接口
尺　　寸：	59.5mm×54.3mm×13.8mm
重　　量：	实测54g（含电池）
附　　件：	耳机/USB连接线/旅行充电器/Line in线/随机光盘
价　　格：	1200元
咨询电话：	800-810-7666

注*：Philips SAA7750EL的售价较为高昂（单块芯片合人民币在200元左右），并且Philips对芯片采购厂商有着特殊的要求（需求量），是注重成本的中小型生产厂商难以承受的。

MP3播放器 中恒F16R

😊 一款功能众多、价格适中的播放器

😊 功能众多，不再是简单的音乐播放器

☹ 模具精细度不够，默认播放界面色彩搭配不好

☹ 无法关闭屏幕显示，造成播放时间较短

■晶合实验室 离别钩

如果想在较合理的价格下领略未来MP3高度整合的概念，中恒F16R系列的产品或许是一个合适的选择。在保证FM收音机、录音、歌词显示等常规功能之外，F16R做出了更多尝试。播放器内置英汉词典功能，随机光盘附有各类词汇及真人发音文件可供选择使用，但操作起来较为烦琐。通过配套软件，可将喜爱的图片及视频转换成特定格式，在播放器中观看。此外，TXT格式的电子书亦可直接复制入播放器浏览。这些概念性的功能足够年轻朋友去炫耀，但未来可能最需改进的是一个面积更大、显示质量更好的显示屏。

F16R使用内置锂电池，充满电之后在关闭图片屏保及省电模式下，可提供近5个半小时的播放时间。随机附带的耳机在同类产品中质量偏上，音色偏暖，解析力尚可。没有一对敏感耳朵的用户没必要再去换一副更好的耳机。P



USB充电器亦可做其它设备的充电器



Power键可以完全关闭电源，避免关机状态的电力流失





边缘的按键及USB连接口做工均不够细致

容　　量：	128/256/512MB
文件格式：	MP3/WMA/DMV/TXT
显 示 屏：	65k全彩OLED
接　　口：	Mini B型8Pin 2×4 USB 1.1
尺　　寸：	73.2mm×32.8mm×20.8mm
重　　量：	30g（实测，不含电池）
附　　件：	耳机及挂绳/说明书/驱动程序光盘/USB连接线/充电器/保护套/拭屏布等
价　　格：	750/960/1270元
咨询电话：	800-810-0620

MP3播放器 爱国者UA-F799

☹ 体积较大

☹ 方向按钮操作不方便

😊 造型及菜单界面的设计时尚、精细

结论 时尚、功能较多的播放器

■晶合实验室 离别钩

这款播放器一定可让你在第一眼就生出喜爱的感觉，黑白相间的设计高雅而不失时尚，棱与曲线的结合活泼而不失庄重，整个模具唯一有缺憾的地方是十字形按钮位置较低，让女士们的指甲有用武之地。播放器的菜单设计很是合理，颜色搭配亦是大方得体，但操作响应时间稍显长。随机所附耳机的颜色与机器能成为一体，与同类产品相比，其音质平平，解析力不足。

F799在设计上较为体贴用户，例如关机记忆、断点续播、双屏歌词显示以及曲与曲之间的淡出淡入等。除播放及录音之外，F799提供了视频播放（MTV格式，可通过随机软件转换得到）及JPEG图片直接浏览的功能。但是没有MP3播放器常见的FM功能。播放器耗电方面令人满意，我们使用随机附送的Maxcell LR6 AA碱性高能电池进行测试，播放时间达到18个小时以上。P



电池舱盖美观而实用





USB盖长久使用可能会导致塑料脚的磨损



5方向键的键程较短，导致操控性下降

容　　量：	128/256/512MB
文件格式：	MP3/WMA/MTV
显 示 屏：	65k全彩OLED
接　　口：	Mini B型5Pin USB 1.1
尺　　寸：	85.4mm×26.6mm×30.8mm
重　　量：	40g（实测，不含电池）
附　　件：	耳机及挂绳/说明书/驱动程序光盘/AA碱性高能电池一节/迷你通电话卡及软件
价　　格：	690/890/1290元
咨询电话：	800-810-7666

手机百宝箱

三界传说II

开发厂商：美通无线

游戏类型：MMORPG

下载方式：发送"sj"到"18189966"或者用手机访问sj.mtone.com.cn

适用机型：诺基亚3650/6600/6670/7610/7650/6260/N-Gage/N-Gage QD；摩托罗拉V300/V303/V500/V501/V600/V600i/V3/V180/V188/V80/V635/V220/A760/A768/A780/E375/E398/E680/E680i/V226/C650/C381；索尼爱立信J300c/K500c/K506c/K508c/K700c/S700c/P908；西门子C65/CX65/M65/S65



游戏介绍：《三界传说II》以人神魔三族的纷争为故事主线。游戏画面效果出众，整个画面风格摒弃了众多手机游戏灰暗的色调，全部采用明亮清新的颜色搭配，让游戏即使在强光照射下依然清晰可见。游戏中每个场景、每张地图、每座建筑、每个人物都经过了反复的修改，最终成形，一个充满了中国古代风情的经典RPG网络游戏呈现在大家面前。

尽管手机屏幕比较小，《三界传说II》在图像表现、游戏性、互动功能上都毫不逊色。在《三界传说II》中，玩家可以体会不同的武功招式带来的丰富的动画效果。《三界传说II》完全实现了传统网络游戏中的交流和PK等功能，而且通过手机快捷方便的操作，使玩家间的交流更加简单。游戏中的玩家交流采用短信的基本形式，你可以发信给在游戏中的任何人，无论他是否在线，最实惠的是这些短信全部是免费的！丰富的卡片系统摒弃了装备的繁杂，更适合手机的特性，装备系统和打怪升级结合在一起使装备成为游戏的重要内容之一，将收集和升级的乐趣融于一身。



目前，《三界传说II》的支持机型已经增至52款，大部分主流手机都能运行，而且类似诺基亚Nage-QD、夏新M8这样的手机已经内嵌了游戏客户端。

双截棍



开发厂商：盛大数位红

游戏类型：ACT

下载方式：移动百宝箱

适用机型：诺基亚S40/3650/7650/6600/7610；索尼爱立信SET618/SET628/K700；NEC N820/N840；三星E108/408/708；摩托罗拉V300/V303/V500/V600

游戏介绍：这款盛大数位红的最新作品已在移动百宝箱上线，凭借"李小龙"与"功夫"为卖点，创造了"上线10天，平均每天下载量1000次"的出色成绩，进入热门排行榜前列。

游戏背景设定在民国时期，出现了一个叫"黑虎堂"的组织，他们烧杀抢掠，无恶不作，老百姓闻风丧胆。直到一个名叫李云龙的青年出现，他手持双截棍，以一己之力独闯黑虎堂，为民除害，留下了一段佳话。游戏一共6关，有多种敌人，分别具有不同的攻击方式，比如日本刀、飞镖等。玩家需要冷静的头脑和灵活的操纵才可以击败敌人。而灵活地使用道具和时刻注意自已内力与生命值的变化又是玩家能否顺利进行游戏的重要因素。作为一款动作游戏，《双截棍》在使用绝招时会利用手机的震动功能产生类似游戏手柄的震动效果，结合游戏中的难度采用递增型处理，不断给玩家新的挑战。

终结者



开发厂商：IN-FUSIO

游戏类型：ACT

下载方式：移动百宝箱

适用机型：诺基亚S40/7610/6600/3650；摩托罗拉V600/E398；NEC N820；三星E108；SK K700

游戏介绍：公元2029年，经过核毁灭灾难的地球已由电脑"天网"统治，人类几乎被消灭殆尽。剩下的人类在领袖约翰·康纳的领导下与电脑英勇作战，并扭转了局面。"天网"为了改变这一切，制造了时光逆转装置，派遣终结者人形机械人T-800回到1984年，去杀死约翰的母亲莎拉·康纳，以阻止约翰的诞生。约翰发现了这一阴谋，攻占了实验室，战士卡尔·雷斯自愿通过时间通道回到1984年保护莎拉。

当《终结者》这部曾经令无数Fans热血翻涌的经典巨著被搬上手机这个小小的舞台，结果会是怎样呢？世界顶级手机游戏提供商IN-FUSIO携其作品《终结者》进入中国。游戏最大的特点就是忠实于原著，为此IN-FUSIO公司专门向版权所有者购买了电影的游戏改编版权，所以无论从游戏风格还是情节上，无论游戏场景、武器装备甚至人物名称，都与原电影相同。自2003年在欧洲推出后，立即成为下载量最大的游戏之一。



■晶合实验室 Mu 广东 GZ

时下，Linux越来越流行，越来越多的人关注Linux的发展，也许你也想跟随流行试用一下；也许你看到一个好玩的软件想试用，但是又担心软件带有病毒，或者会对系统带来这样那样的影响；也许你时常需要一个新系统做各种测试，但不管重装还是备份系统都是一件耗时的事；对于很多喜欢老游戏的用户，在NT系统下玩DOS和Win9X下的游戏总有各种兼容性问题。一般人要满足这些要求能想到的办法，就是在一台机器上安装多个操作系统，在一台电脑上安装多个操作系统常常容易出错，而且容易导致硬盘错误，那样的话所有系统全都报销。于是虚拟PC应运而生。在虚拟机中用户可以翻江倒海任意妄为，而几乎不会影响真实计算机的硬盘数据。如果你是一个喜欢动手的经常弄乱系统的人，安全起见使用虚拟机是再好不过了。

虚拟机软件

虚拟机软件可在一台电脑（这台电脑成为宿主，即Host）上模拟出若干台PC，每台模拟PC都有自己单独的硬件配置，可以安装单独的操作系统，不受宿主操作系统的限制且互不干扰，这样可以实现一台电脑“同时”拥有几个操作系统，还可以将这几个操作系统连成一个网络。

使用虚拟机的好处

1.安装Linux不需要兼顾Windows分区，不用担心影响Windows系统稳定和数据安全；

2.安装DOS或Win98，重新回到仙剑奇侠的柔情岁月；

3.试用软件，万一软件带有病毒或能破坏系统也不会影响真实计算机；

4.多个虚拟机可以组建网络，适用于SOHO族测试网络用途。

目前最常用的虚拟机软件只有Virtual PC（图1，下载：http://www.microsoft.com/virtualpc/）和VMware（图2，下载：http://nj.onlinedown.net/soft/38057.htm），Virtual PC原是Connectix公司的产品，在Connectix被微软收购后自然归入了微软的门下，

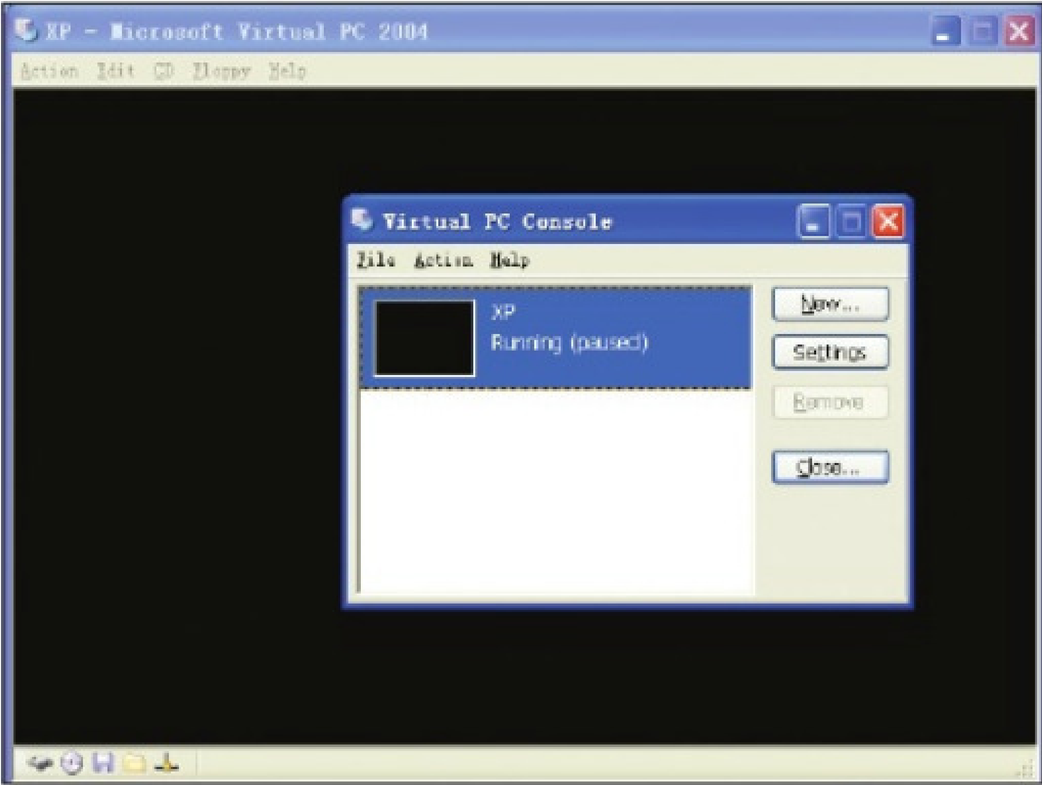


图1

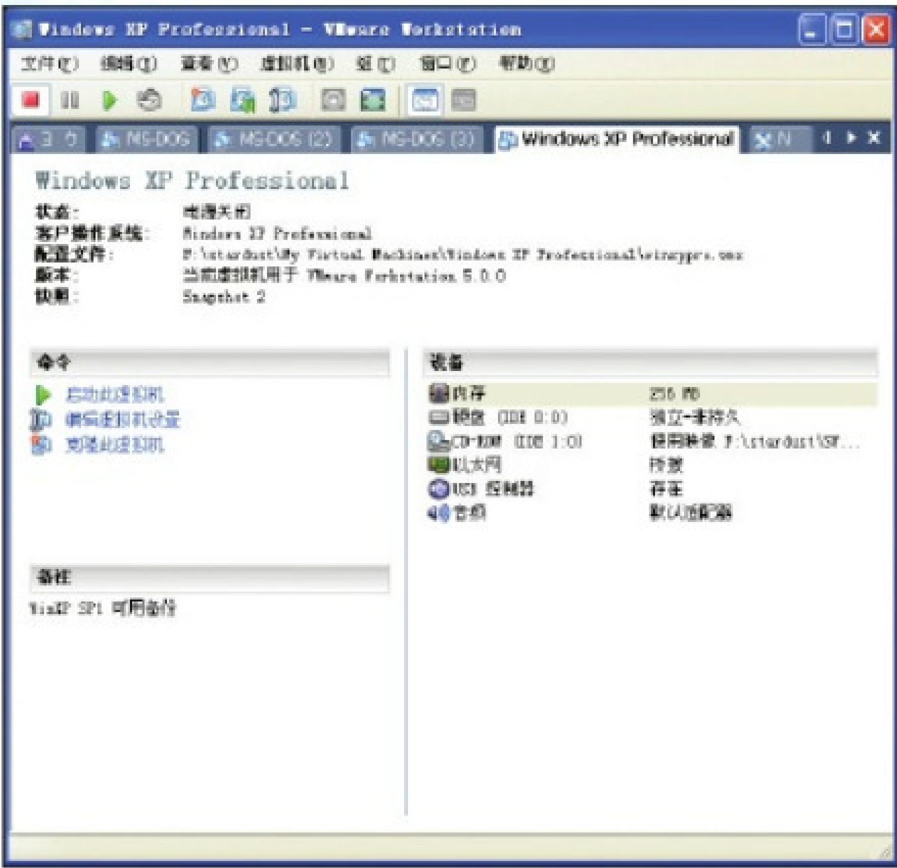


图2

由微软推出了最新的5.3版。而VMware自推出以来就受到好评，现在已经是5.0版了。这两款软件功能都很强大，但又各有特色，如果你不知道哪种软件适合你，可以跟随我们来比较一下。本文中我们将主要内容集中在两者的对比上，至于两款软件建立虚拟机的基本操作，都有创建向导可以很轻松地实现，本文不再赘述。

一、配置与功能

项目	Virtual PC	VMware
芯片	与真实计算机相同	与真实计算机相同
虚拟硬盘	大小随需要而定 不超过所在分区剩余空间	大小随需要而定 用户需要预先指定最大值
物理硬盘	可直接读写	可直接读写
显卡	S3 Trio 32/64	VMware SVGA Ⅱ
声卡	Creative Labs Sound Blaster 16 ISA Plug and Play	使用宿主声卡
内存	可设定大小	可设定大小
光驱	支持真实光盘及镜像	支持真实光盘及镜像
软驱	支持真实软盘及镜像	支持真实软盘及镜像
支持平台	Windows系列、linux、BSD系列、OS/2、MS-DOS、Solaris	Windows系列、linux、BSD系列、OS/2、MS-DOS、NetWare、Sun Solaris
屏幕抓图	不支持	支持
网络设置	支持	支持
暂停功能	支持	支持
USB	不支持	使用宿主USB接口
快照	不支持	支持
硬盘还原	支持	支持
网络连接	share networking(NAT)、local、host and external、local only、external only、local and host	share networking(NAT)、bridged networking、host-only networkin

对于一款软件，我们最感兴趣的是其功能，对于一台电脑，我们首先感兴趣的是其配置。但对于虚拟机软件，只谈论其功能或配置都是片面的，而应该综合起来看。

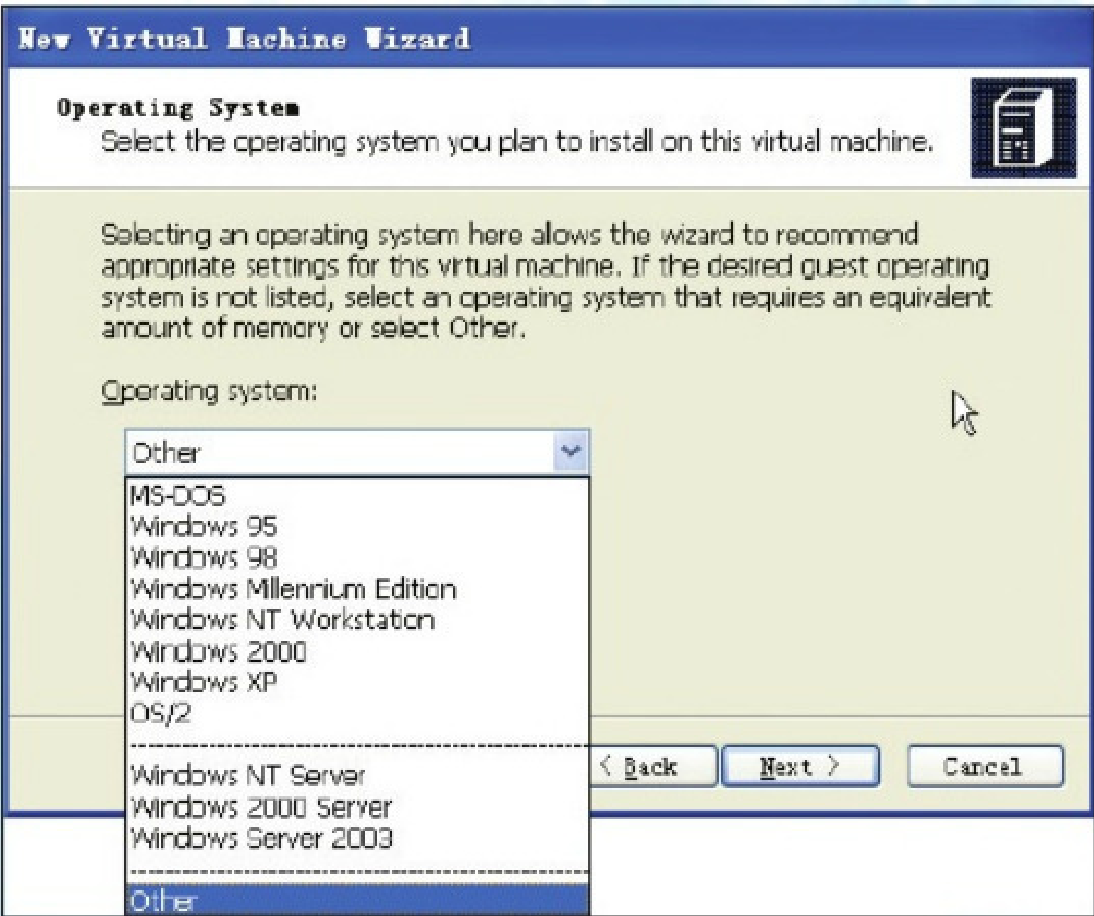


图3

仅从软件的创建向导中所列条目看，Virtual PC（图3）所支持的操作系统比VMware（图4）要少，但对于最常用的系统如Windows、Linux和DOS都能支持。现在有说法称Virtual PC被微软收购后的5.3



图4

版不再支持Linux，但据笔者在Virtual PC 5.3版上测试安装执行Redhat8.0和国产的共创Linux皆算良好，不支持Linux的说法可能是由于在向导中没有了专门的Linux分类而已（图3，安装Linux可以选择“Other”），不知道这是不是微软刻意的行为。两款软件都能根据用户拟定安装的系统及宿主的配置自动为虚拟机设定合适的配置，当然用户也可以自己设定。

下面来详细分析主要的功能与配置，至于网络连接配置由于比较复杂，本文将在后面详细分析。

1.CPU

两款软件的模拟CPU都使用宿主计算机的CPU型号，由于宿主系统也要使用CPU，故虚拟机的CPU性能实际上达不到其标称的水平。也因为如此，在执行虚拟机时其占用程度高，宿主机的其他程序运行速度上都会比较慢。

CPU是最重要的计算机资源，众所周知，目前在Windows等多任务系统中，CPU每次仍然只能处理一个任务。如果同时启动一台或多台虚拟机，虚拟机与宿主和虚拟机之间将竞争CPU资源。在Virtual PC中可设置CPU资源的分配方式：“File”→“Options”选择“Perfomance”页（图5）可设定虚拟机的CPU分配方法：1.各虚拟机平均分配CPU时间；2.当前激活的虚拟机使用更多的CPU时间；3.未激活的虚拟机暂停（相当于不使用CPU）。遗憾的是并未在VMware中发现有相关的设置。

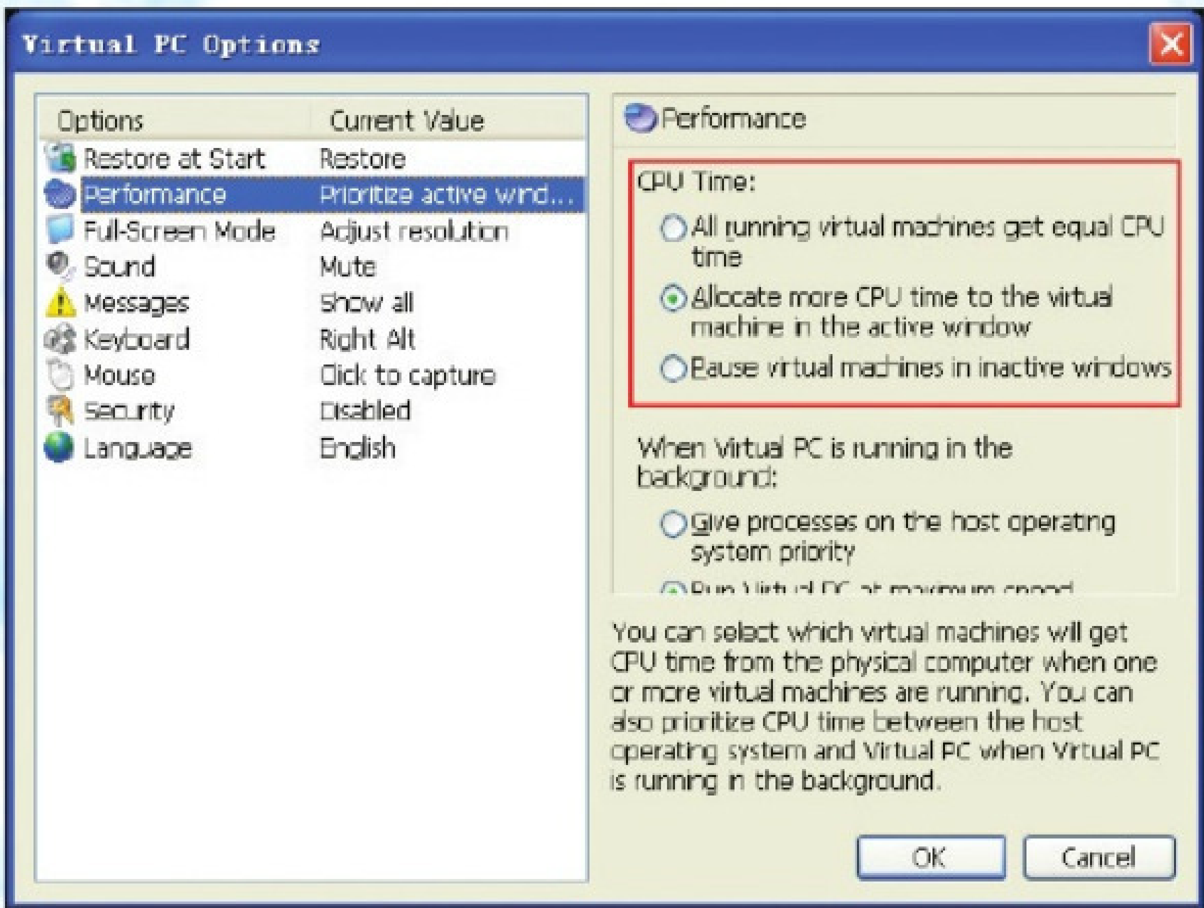


图5

2.硬盘

在虚拟机硬盘处理上，Virtual PC支持至多3块硬盘，并且可随时使用向导生成虚拟硬盘（通过“File”→“Virtual Disk Wizard”，这一向导也可生成限制为1.44MB或720kB大小的软盘），这些虚拟硬盘文件可存放在不同的文件夹，大小默认为虚拟硬盘目前被占用

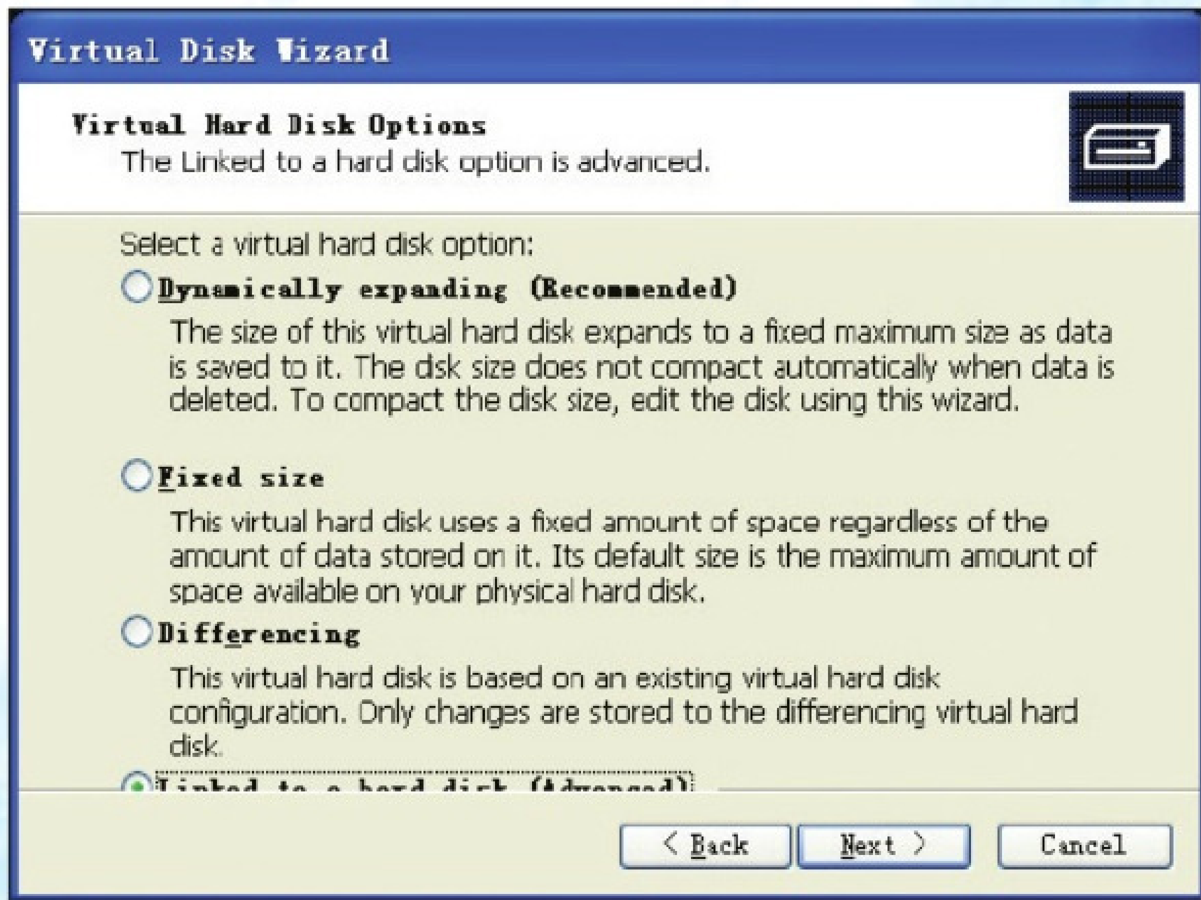


图6

的空间大小。可以设置四种不同的硬盘使用方式（图6）：1.动态扩展，虚拟硬盘大小随需增大；2.固定大小，硬盘文件大小固定为设定大小；3.记录更改，这个硬盘文件基于一个已存在的虚拟硬盘文件，用来记录虚拟机对硬盘的更改，原硬盘文件不受影响；4.联系到物理硬盘，使得虚拟机可直接读取物理硬盘。前3种都是很好理解的，最后一种方式会生成一个不到70kB的虚拟硬盘文件，该文件作用类似于快捷方式的图标。这种方式需要选择要使用的硬盘（图7）。注意只能将一整块硬盘虚拟，不能只使用一个分区或

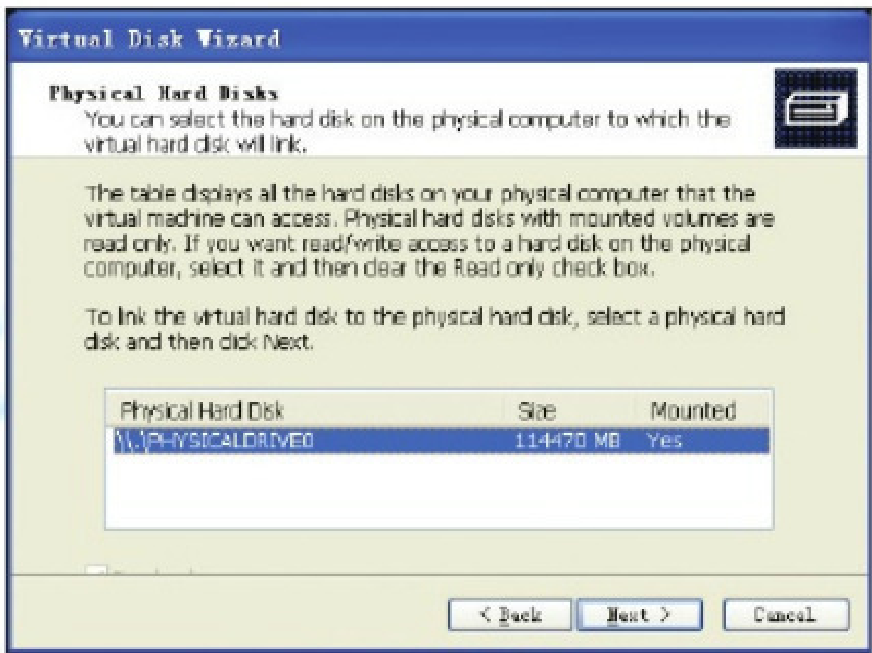
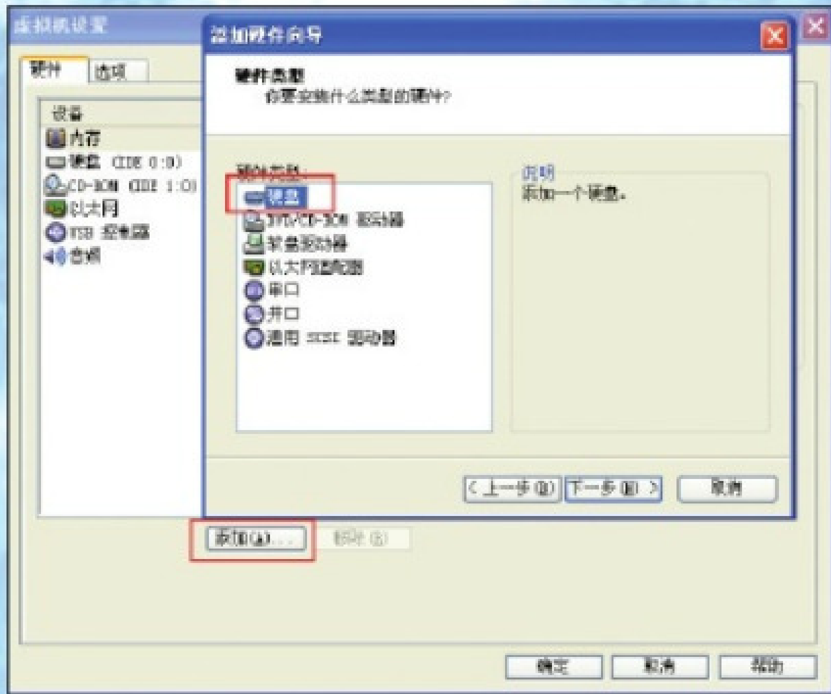


图7


图8

文件夹，而且不能识别动态硬盘。

VMware也可通过在编辑虚拟机设置时添加硬盘等硬件（图8），特别的还可以设置硬盘的接口类型，但必须预先设定硬盘的最大值（图9），并可选择预先分配空间以增加虚拟机性能（类似于Virtual PC的第2种方式，使用时不用向宿主申请硬盘空间），也可类似Virtual PC选择

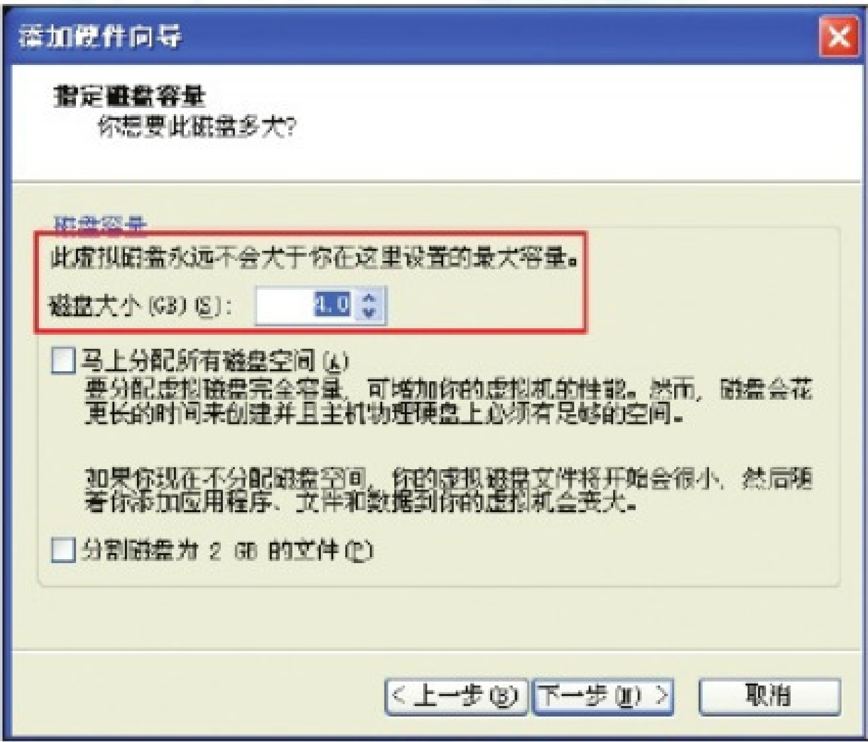


图9



图10



图11

自动调整虚拟硬盘文件大小（类似于Virtual PC的第1种方式）。不过VMware模拟了两个IDE插槽添加硬盘和光驱，更加真实。VMware也支持在真实硬盘上直接读写，只要在添加硬盘向导中最开始选择“使用一个物理磁盘”（图10），与Virtual PC不同，这里可以仅虚拟一个分区（图11）。

注意：直接读取真实硬盘对数据安全有一定的隐忧，虽然在测试硬盘性能上可以使用真实硬盘，数据更加真实，宿主与虚拟机间的数据交换也更容易，但一般情况下仍然不建议这种做法，至于数据交换可以通过共享文件夹实现。

注：虚拟硬盘在宿主文件系统中毕竟只是一个文件，由于硬盘格式对文件会有大小限制，如果虚拟硬盘需要的空间超过了这个限制，Virtual PC或VMware会自动将其分割成多个文件。

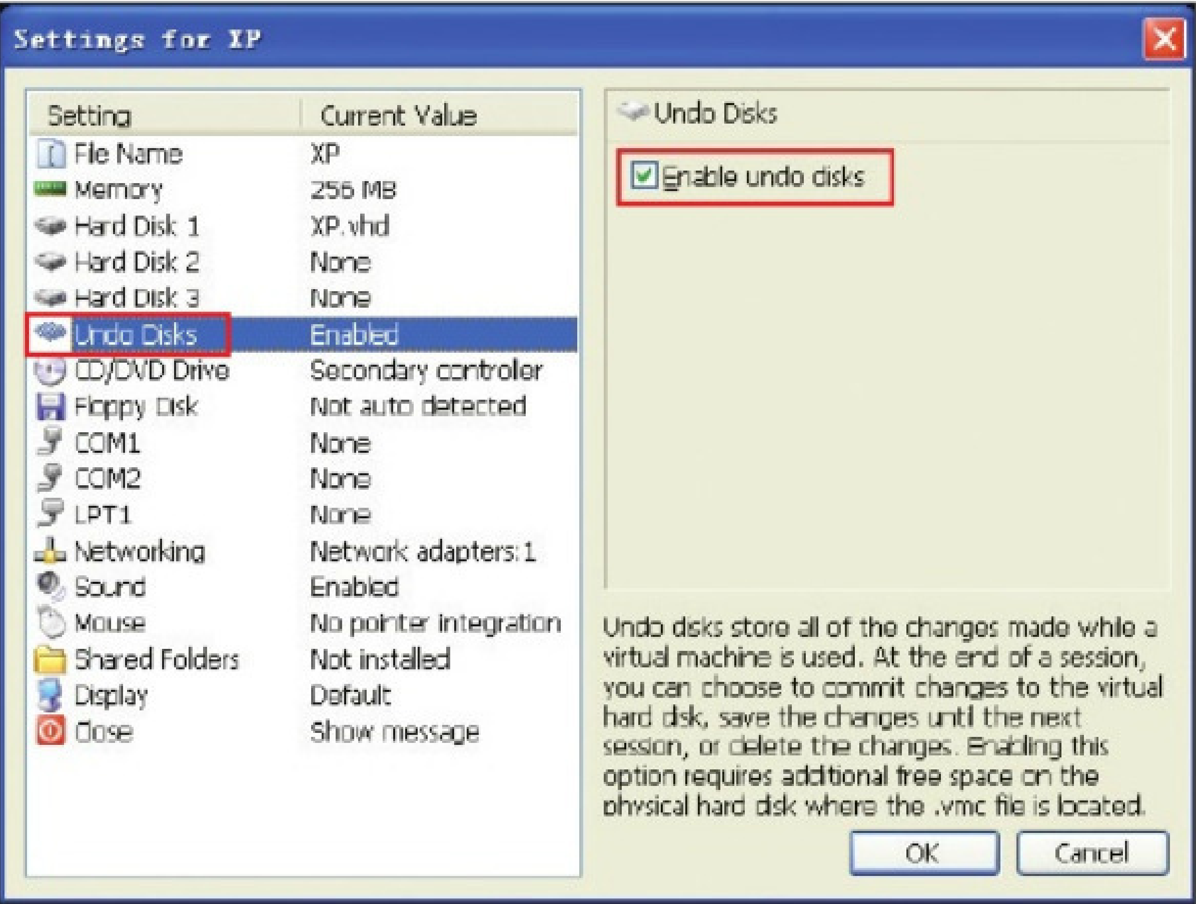


图12

硬盘还原功能对于经常需要使用新装系统的测试人员是非常有用的，当虚拟机关闭时将恢复到以前的状态，作用

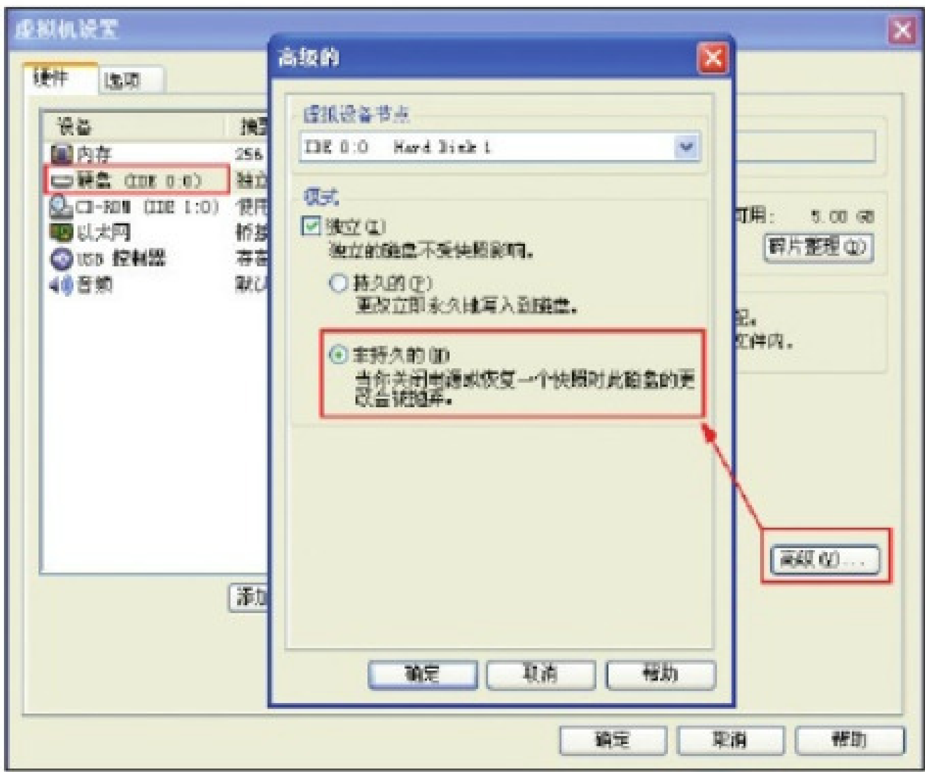


图13

相当于用Ghost备份后恢复，但更加简单。Virtual PC中的设置（图12）统一针对全部磁盘，而VMware可单独对每块磁盘进行设置（图13）。但VMware中如果生成了快照（将在后文解释），那么这个设定将固定为快照时的设置不可更改。

3.内存

虚拟机的内存受到宿主内存的限制，由于宿主系统需要占用内存，因此虚拟机的内存设定不能高于宿主的内存容量。在笔者512MB内存的计算机上Virtual PC最

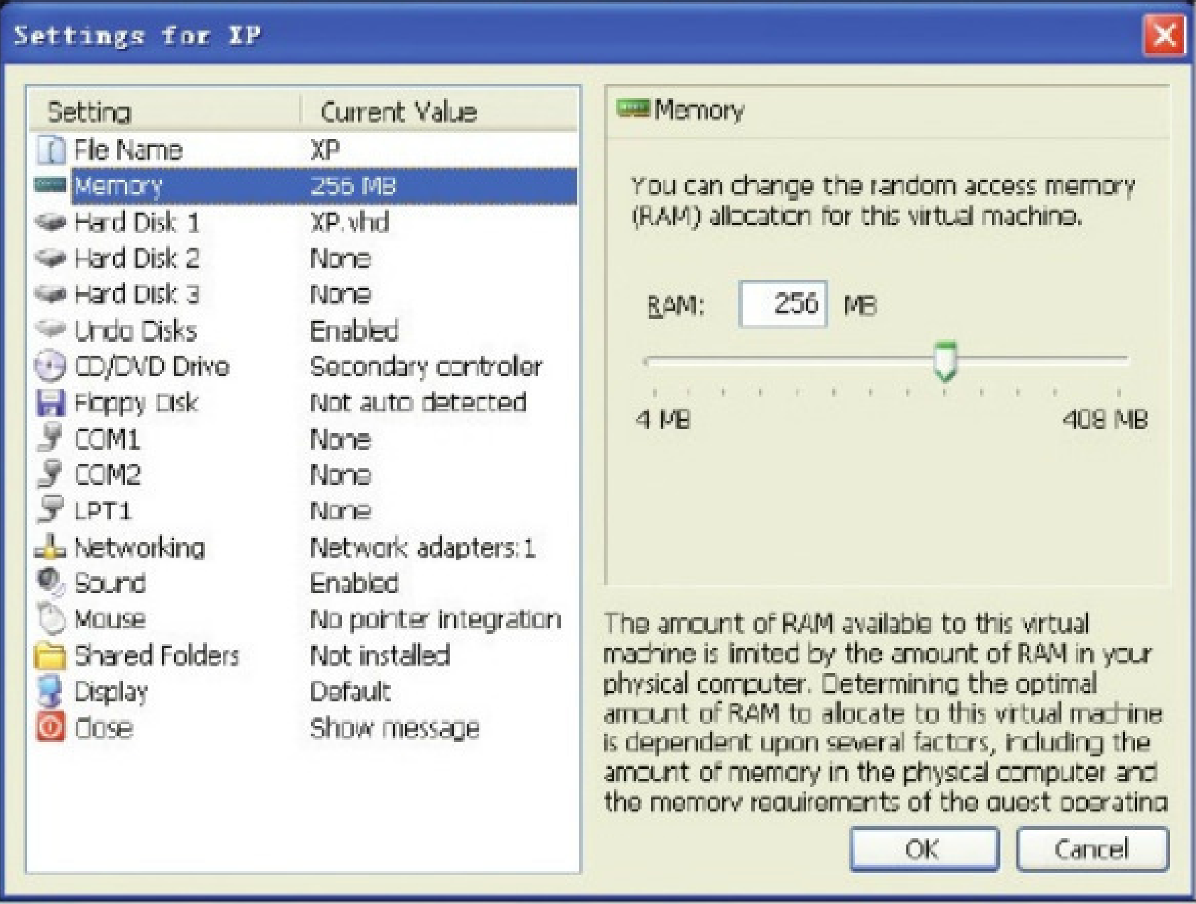


图14

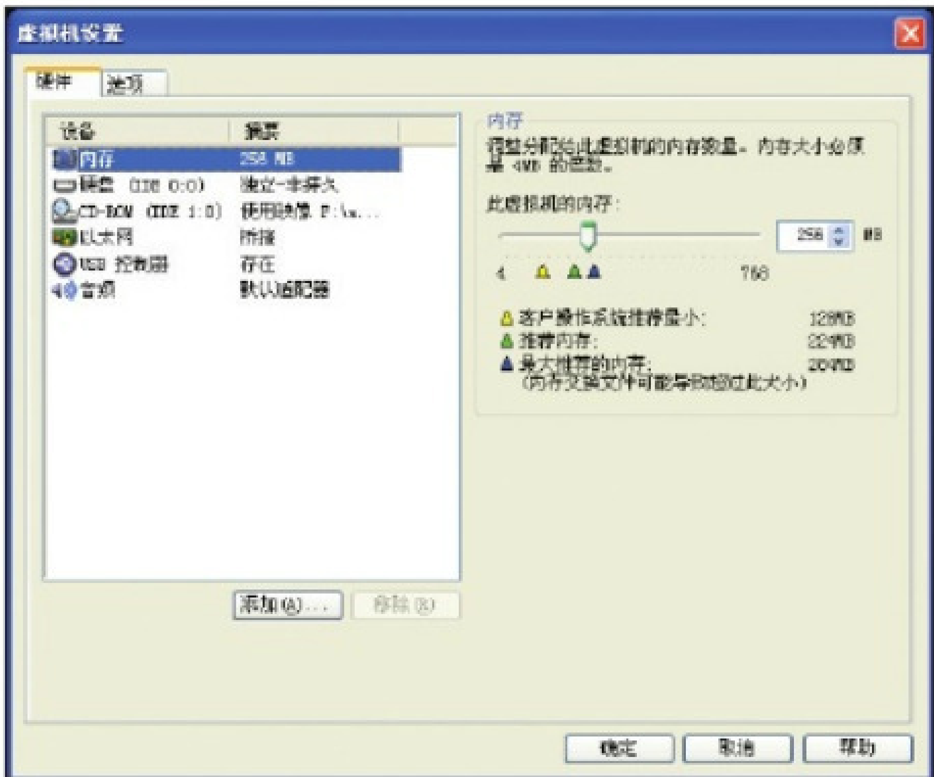


图15

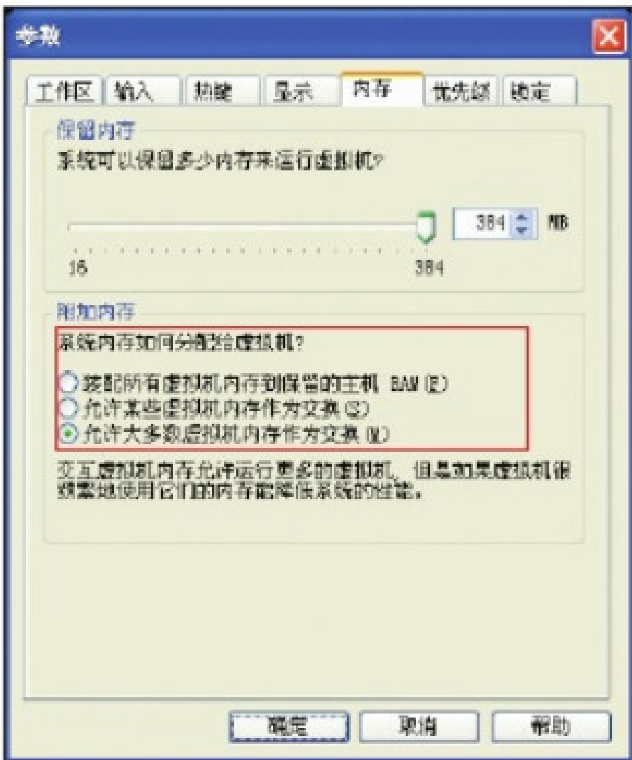


图16

多支持408MB内存（图14），实际上如果设定这么大的内存量，剩下的宿主系统将不够用，因此实际最大内存视宿主使用而定。VMware在内存的设定上更人性化一些，它根据宿主内存容量和虚拟机系统自动判断需要的内存、最佳内存大小和最大内存大小（图15）。此外，VMware还可以将部分虚拟机内存写到硬盘上以便可以运行更多的虚拟机，但这需要通过“编辑”→“参数”设置（图16）。

4.其他功能



图17

Virtual PC模拟了一块老型号的显卡，这块显卡在486和奔腾时代非常有名。VMware模拟的显卡必须安装VMware附加工具中的驱动才能使用，至于两者的性能如何后文将会测试。

两者都支持直接使用宿主的光软驱并到虚拟机上，也可使用虚拟光盘和软盘。VMware支持ISO（光盘）和FLP（软盘）镜像，而Virtual PC支持ISO（光盘）和VFD、IMG、IMA、DSK（软盘），软盘一般会在安装系统时用到，光盘的用处更大一些，某些时候将宿主数据制作成ISO还可实现两者的数据传递。而虚拟软盘可通过其他虚拟文件工具如WinImage等制作。

VMware支持系统快照功能（图17），可记录关机状态下虚拟机的各项配置及数据，以后随时可以恢复到这个状态。而硬盘属于特殊的设备，可以设置成“独立的”就可以不受快照影响单独设置是否恢复数据。不过在默认设置下硬盘是保存所有更改的，要不保存更改必须如图13将硬盘设定为“独立-非持久的”。而Virtual PC的特点是即使设定不保存更改，也可在关闭虚拟机窗口时再次选择（图18），如果用户临时有需要保存的内容这项功能还是很方便的。

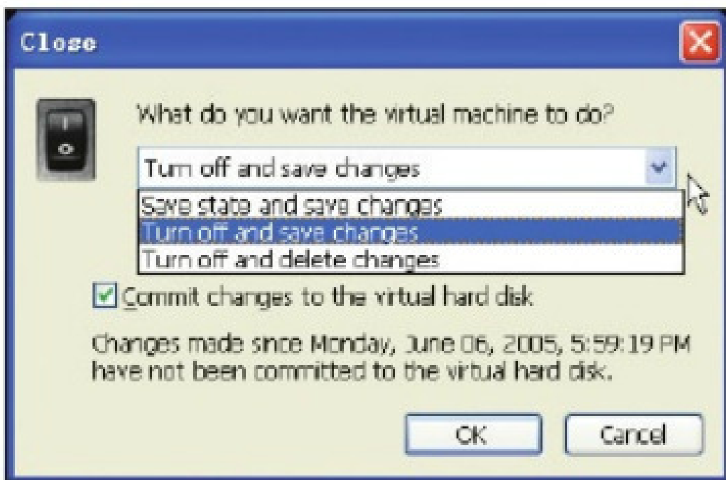


图18

VMware还可通过“虚拟机”→“截获屏幕”（图19）菜单直接截屏，或者“捕获电影”可进行屏幕录制，可用来制作计算机操作教程等。



图19

给虚拟硬盘减肥

Virtual PC虚拟磁盘的容量是动态分配的，运行一段时间后就会发现其存储于宿主机上的虚拟硬盘文件（*.vhd）日益增大。这时可以利用微软提供的Precompact（下载：http://www.newhua.net/popsoft/precompact.zip）给硬盘减肥（插图1）。

1.打开Virtual PC，启动需要减肥的虚拟机，将Precompact导入虚拟机并安装后关闭虚拟机。

2.调出“Virtual PC Console”，点击菜单栏“File”→“Virtual Disk Wizard”打开向导。在“Disk Options”界面中选择“Edit an exsting virtual disk（编辑已存在的磁盘）”。然后选择需要减肥的虚拟硬盘文件，接着在“Vitual Disk Informations and Options”界面中选择“Compact it（压缩）”。最后选择压缩动态虚拟硬盘是替换原始文件还是另存（防止压缩过程中造成数据丢失）。之后就可以执行操作。

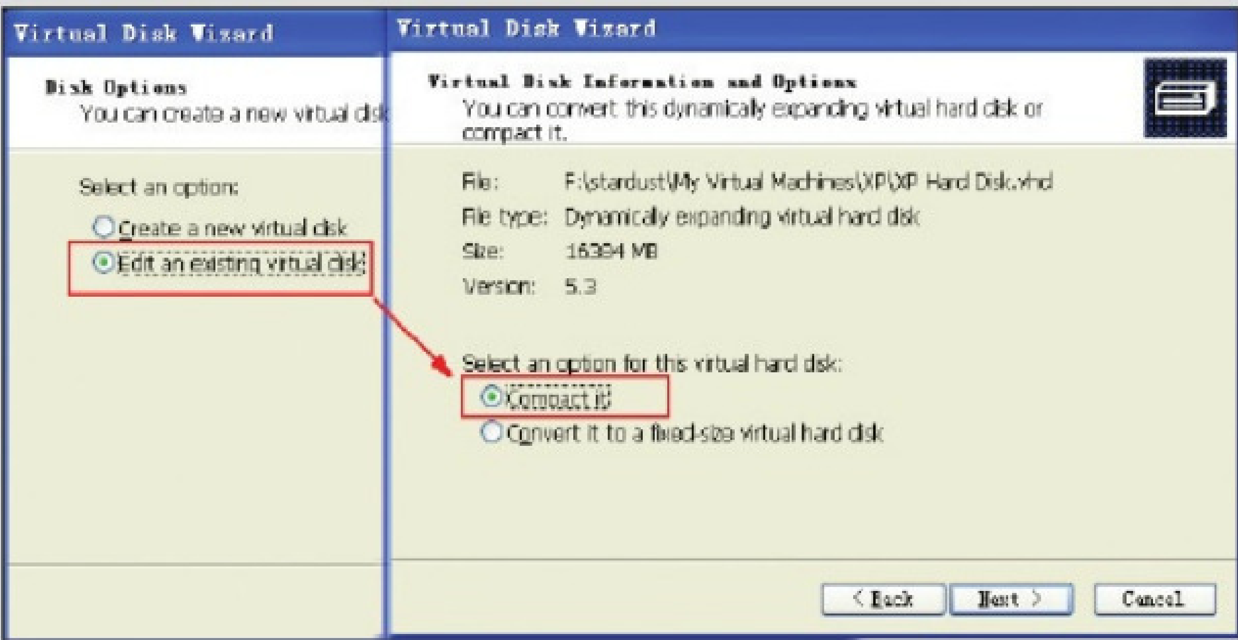


插图1

5.小结

整体看两款虚拟机软件大同小异，大部分功能和配置都支持和具备，只是实现方式有所不同。相比之下VMware的拟真度更高，支持虚拟的硬件更多，在配置上也更接近真实，而且有很多功能是Virtual PC没有达到的，但Virtual PC在满足一般的需要下，有更简单的操作和配置方法，这也是优点。

二、附加工具

两款虚拟软件都提供了一些附加工具用于增强虚拟机的功能。如果你需要经常在宿主和虚拟机之间切换，那么就会发现这些附加工具真是太方便了。

1.Virtual PC的附加工具

Virtual PC的附加工具支持MS-DOS、Windows和OS/2，当然各系统的安装文件不同。提供的功能包括：1.通过拖拽在宿主与虚拟机之间拷贝文件；2.虚拟机通过共享文件夹访问宿主资源；3.DOS下的CD-ROM支持；4.优化显示驱动；5.共用文本剪切板（不支持文件通过菜单或快捷键拷贝）；6.鼠标自动捕获及释放。

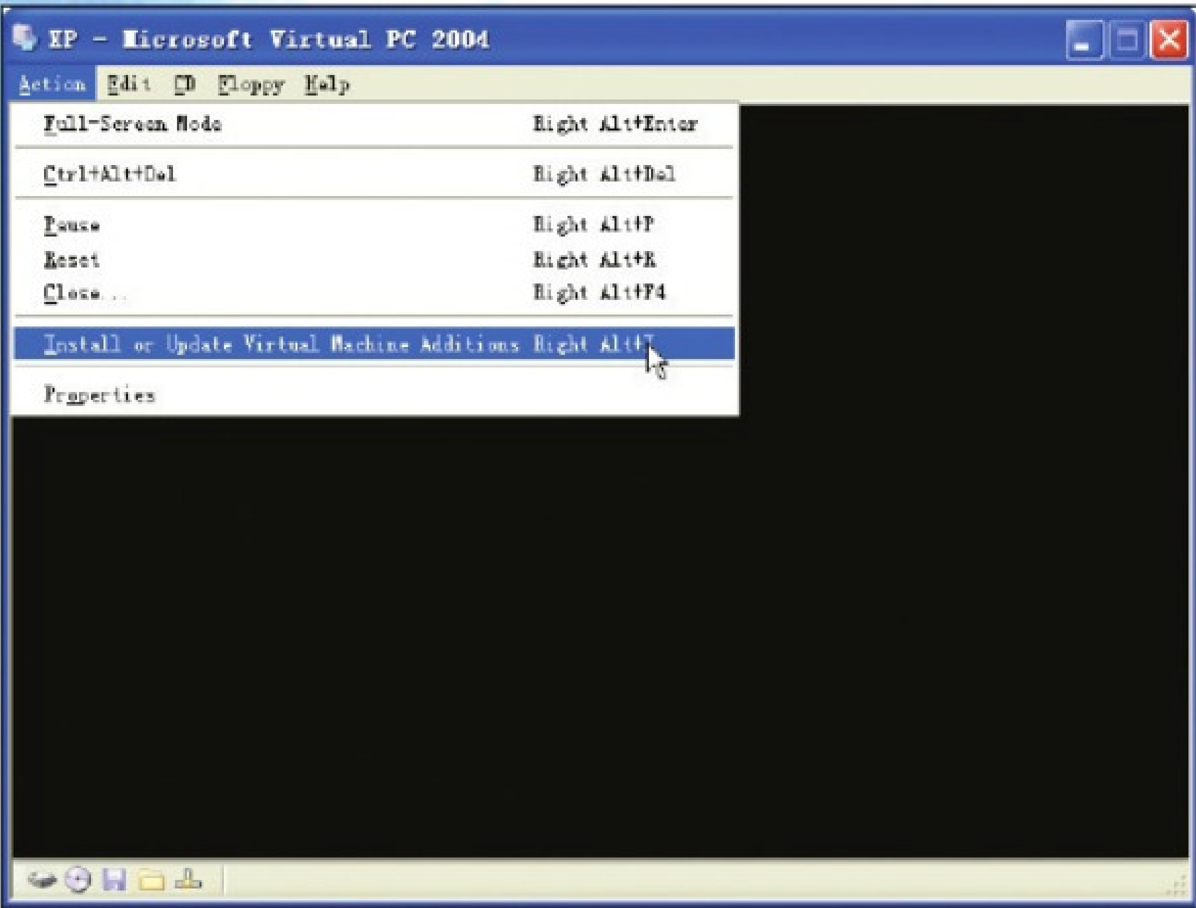


图20

如果虚拟机使用Windows系统，添加附加工具只需要点击“Action”→“Install or Update Virtual Machine Additions”（图20），软件会自动安装到虚拟机系统中。而如果使用DOS系统就需要将安装文件夹下的Virtual Machine Additions目录中的DOS Virtual Machine Additions.vfd（或者光盘）添加到虚拟软驱中安装。包括4个文件：Fshare.exe、Cdrom.sys、Idle.com、and Mouse.com安装在C:\VmAdds目录。Autoexec.bat和Config.sys会自动添加这几个文件。功能如下：

Fshare.exe：在宿主和虚拟机间实现文件夹共享；

Cdrom.sys：使DOS系统支持模拟光驱；

Idle.com：使DOS系统在闲置或未激活时释放CPU资源给宿主；

Mouse.com：使DOS下可以支持鼠标；

对于Windows系统的虚拟机，安装附加工具后虚拟机界面对鼠标而言就仅仅是一个窗口，鼠标在虚拟机界面上可对虚拟机起作用，而移出界面就对宿主作用，不再需要使用快捷键了。

2.VMware的附加工具

VMware工具支持Windows、Linux、FreeBSD和Netware系统，可以增强虚拟系统的显示和鼠标功能。使用VMware的安装目录下的ISO文件载入虚拟机的光驱，文件的命名代表了其适用的操作系统。在Windows同样可通过菜单“虚拟机”→“安装VMware工具”添加（图21）。



图21

VMware工具的功能与Virtual PC工具有相似之处，提供的功能包括：1.通过拖拽在宿主与虚拟机之间拷贝文件；2.虚拟机通过共享文件夹访问宿主资源；3.提供显卡驱动，优化显示效果；4.共用文本剪切板；5.鼠标自动捕获及释放。安装后在鼠标使用上与Virtual PC安装附加工具效果相同。

输入问题

由于虚拟机也存在一个操作系统，如果该虚拟机处于激活窗口，使用快捷键就存在是虚拟机还是宿主系统获取输入的问题，经过测试发现其优先度大致为VMware〉宿主上的其他软件〉Virtual PC〉宿主系统。不过VMware可以通过设置（插图2，取消选项）降到与Virtual PC相同的优先度。另外还有个例外就是Ctrl+Alt+Delete，在Virtual PC中按下这套组合键只对宿主作用，要对虚拟机使用组合键的功能可点击虚拟机窗口菜单“Action”→“Ctrl+Alt+Delete”。而使用VMware按下这3个键将同时作用于宿主和虚拟机，VMware单独作用于虚拟机可以用Ctrl+Alt+Insert，当然也可以使用菜单“虚拟机”→“发送Ctrl+Alt+Del”。



插图2

三、性能测试

我们首先测试其硬件性能。由于虚拟机是建立在宿主基础上的，其硬件性能不可能高于宿主，所以如果要虚拟机性能较高，就需要性能更高的宿主支持。笔者在试用虚拟机时发现如果不安装附加工具时鼠标在虚拟机中有较大延迟（安装附加工具后虚拟机相当于宿主计算机的一个窗口，自然不会有延迟），本以为性能会有很大降低，但实际上并非如此。

我们使用PCMark04（图22，下载：http://nj.onlinedown.net/soft/14631.htm）测试安装了虚拟机的各项性能。宿主配置为：赛扬1.8GHz、256MB DDR内存、120GB 7200r/m硬盘、WinXP SP1。公平起见测试用的虚拟机配置一律为：256MB内存、2GB硬盘、WinXP SP1，其他使用默认配置。



图22

测试项目	总分	CPU性能	内存性能	图像性能	硬盘性能
宿主	1936.72	2028.97	1795.11	364.86	3413.85
Virtual PC 未安装附加工具	922.42	1523.75	1433.77	25.22	2670.80
Virtual PC 安装附加工具	1249.12	1707.26	1556.63	84.05	2917.17
附加工具提升性能	35.42%	12.04%	8.57%	233.25%	9.22%
VM未安装附加工具	1285.34	1809.32	1663.09	49.23	3025.22
VM安装附加工具	1380.06	1837.02	1655.98	99.81	2874.12
附加工具提升性能	7.37%	1.53%	-0.43%	102.75%	-4.99%
安装附加工具后得分比VM/宿主	71.26%	90.54%	92.25%	27.36%	84.19%
安装附加工具后得分比VM/Virtual PC	110.48%	107.60%	106.38%	118.75%	98.52

注：由于虚拟机限制测试中有几项测试得分为0导致PCMark无法算出某些性能得分，我们根据得分的算法手动计算了得分。

通过“安装附加工具后VM/宿主”得分可以看出，在CPU内存和硬盘性能上，由于虚拟机使用完全的宿主资源，性能降低并不多。而在图像显示上，由于显卡表现平平，连宿主的30%都达不到。这可能就是用户感觉虚拟机比真实计算机运行慢的最大原因——显示效果差。

从测试也可以看出，VM的性能要高于Virtual PC，但是两者差距并不明显。

四、网络

虚拟机VMware和Virtual PC都提供虚拟组网功能，用户通过网络功能的不同设置切换，都能实现在单机环境中架构虚拟网络环境。一个普遍公认的结论是“VMware的网络功能要强于Virtual PC”，话虽不错但实际上两者之间的差距远比用户想象的要小。Virtual PC的虚拟组网功能与VMware的虚拟组网功能的差距，主要体现在两者对最终结果具体实现过程中功能上的差异，而这种功能差异的形成源自于两者采用了完全不同的虚拟组网实现方案。

1.虚拟组网方案

VMware的虚拟组网采用虚拟网卡结合服务绑定的方案，在默认安装下VMware会在物理宿主机内添加两块虚拟网卡。打开宿主系统控制面板中的“网络连接”，可看到VMware添加的虚拟网卡VMware Network Adapter VMnet1和VMware Network Adapter VMnet8（图23），它们在网络特性上与真实的物理网卡完全没有区别，分别用于连接“Host only”网络模式和



图23



图24

“NAT”网络模式的虚拟机。鼠标右击“网络连接”中的物理真实网卡，在弹出菜单中选择“属性”，在属性对话框中可看到物理网卡被默认捆绑了“VMware Bridge Protocol”服务（图24），这项绑定的服务用于连接“Bridge”网络模式的虚拟机。打开服务管理，可看到VMware在系统中添加了VMware Authorization Service、VMware DHCP Service以及VMware NAT Service三项系统服务（图25），这些系统服务引入是为了对应虚拟机的网络模式，以便VMware自动正确设定虚拟机中虚拟网卡的IP地址。

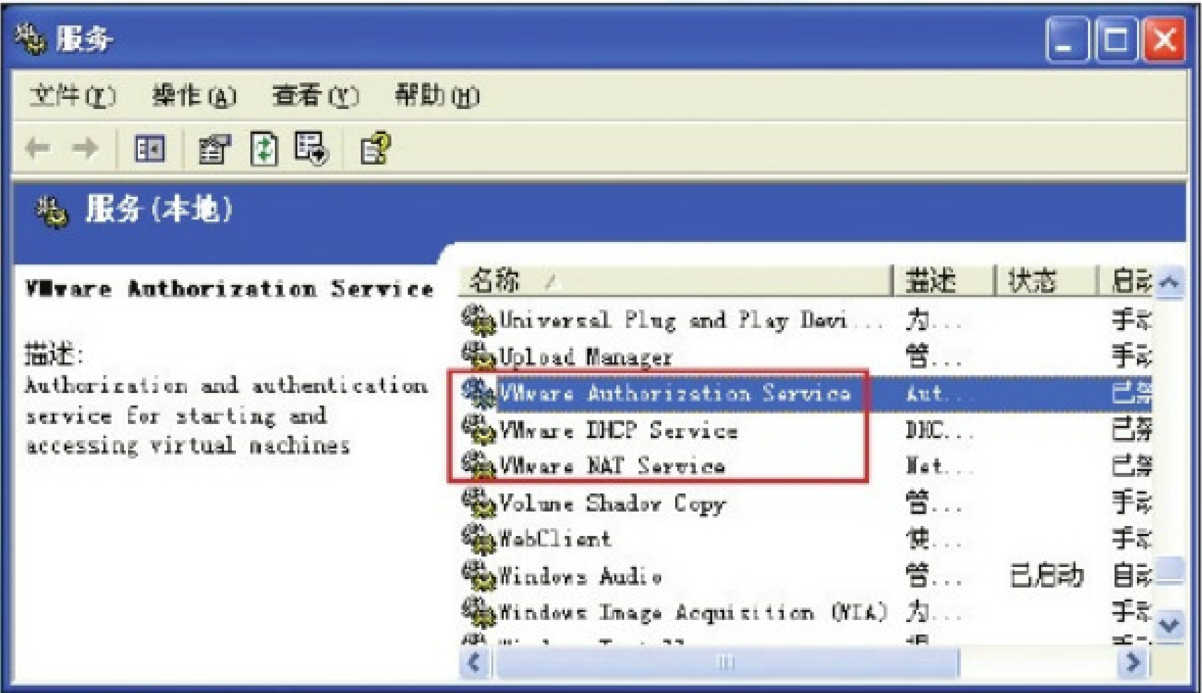


图25

Virtual PC的虚拟组网则简单采用了服务绑定方案，它并没有选择自己去虚拟出任何网络设备，而只是将物理宿主机中网卡绑定名为“Virtual Mathines Network Services”服务（如图24），这个绑定在物理网卡的服务负责虚拟机与物理宿主机的通信。这意味着物理宿主机中没有物理网卡时，虚拟机将无法与宿主通信，如果要解决这个问题可以安装微软的loopback软网卡（后文详细介绍），Virtual PC的Virtual switch服务同样可绑定在loopback软网卡上。需要注意，即使拥有物理网卡但如果网线没插，也就是说网卡无法通过DHCP服务自动获得IP地址，也只能通过安装loopback软网卡才能实现网络共享。此外Virtual PC同样拥有专用的DHCP、NAT服务，只是VMware将这些服务进程独立在物理宿主机中执行，而Virtual PC的所有网络服务全都包含在“Virtual PC.exe”主进程中。在整个虚拟组网的解决方案里，由

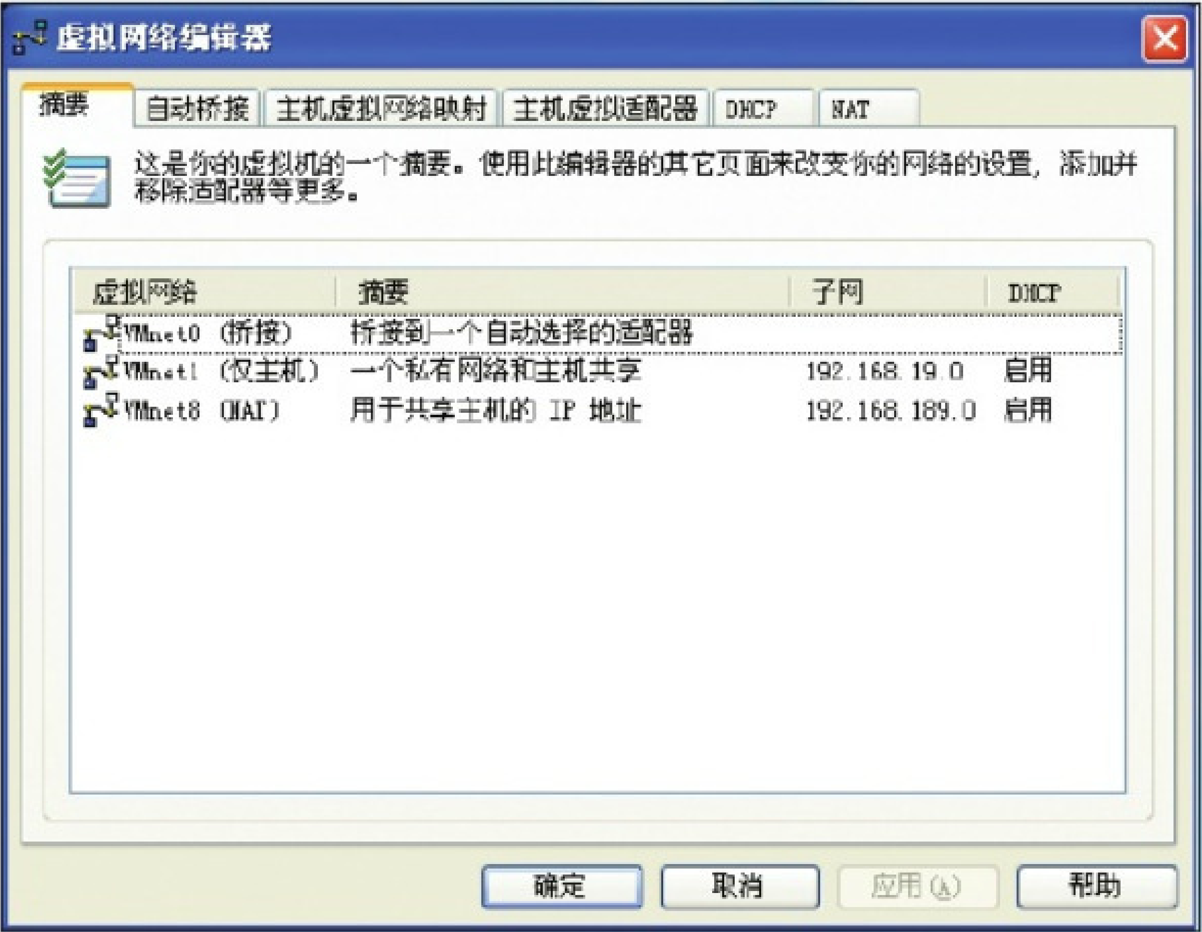


图26

于Virtual PC并没有虚拟网络设备，因此某些网络工作模式需要第三方模拟设备来解决。

仔细对比VMware和Virtual PC的解决方案，就可发现两者的解决思路其实基本是一致的，包括绑定网卡的服务以及虚拟机专用的DHCP、NAT服务。最根本的区别其实只有一个，VMware独立虚拟了网卡并为其配置了专门的管理工具——虚拟网络编辑器（图26），而Virtual PC没有虚拟出网卡，需要第三方的虚拟网卡来实现某些网络工作模式。因此从这个根本区别上说，VMware的虚拟组网方案较Virtual PC更完备，组网形式上也就更强大灵活。不过需要注意loopback软网卡其实属于微软操作系统自带应用程序，在安装应用兼容上也不会有任何困难，因此很难说Virtual PC的解决方案不完备，只能归结于思路上的一种分歧。

2.相同网络工作模式

VMware的虚拟组网可配置Host only、NAT、Bridge三种网络工作模式（图27），而Virtual PC 2004的虚拟组网同样可配置Local、NAT、Network adapter on the physical computer三种网络工作模式（图28），两者的这些网络工作模式有两种是完全相同的，可模拟出完全相同的网络环境，不过仍然存在一些差别。

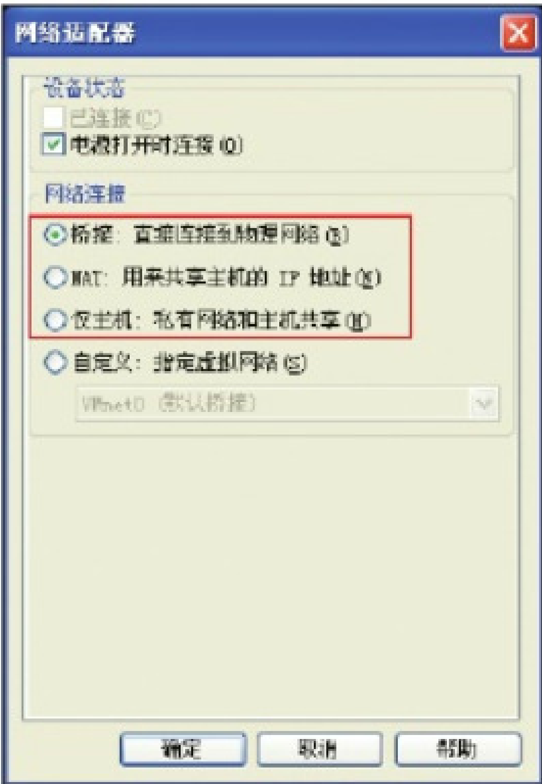


图27

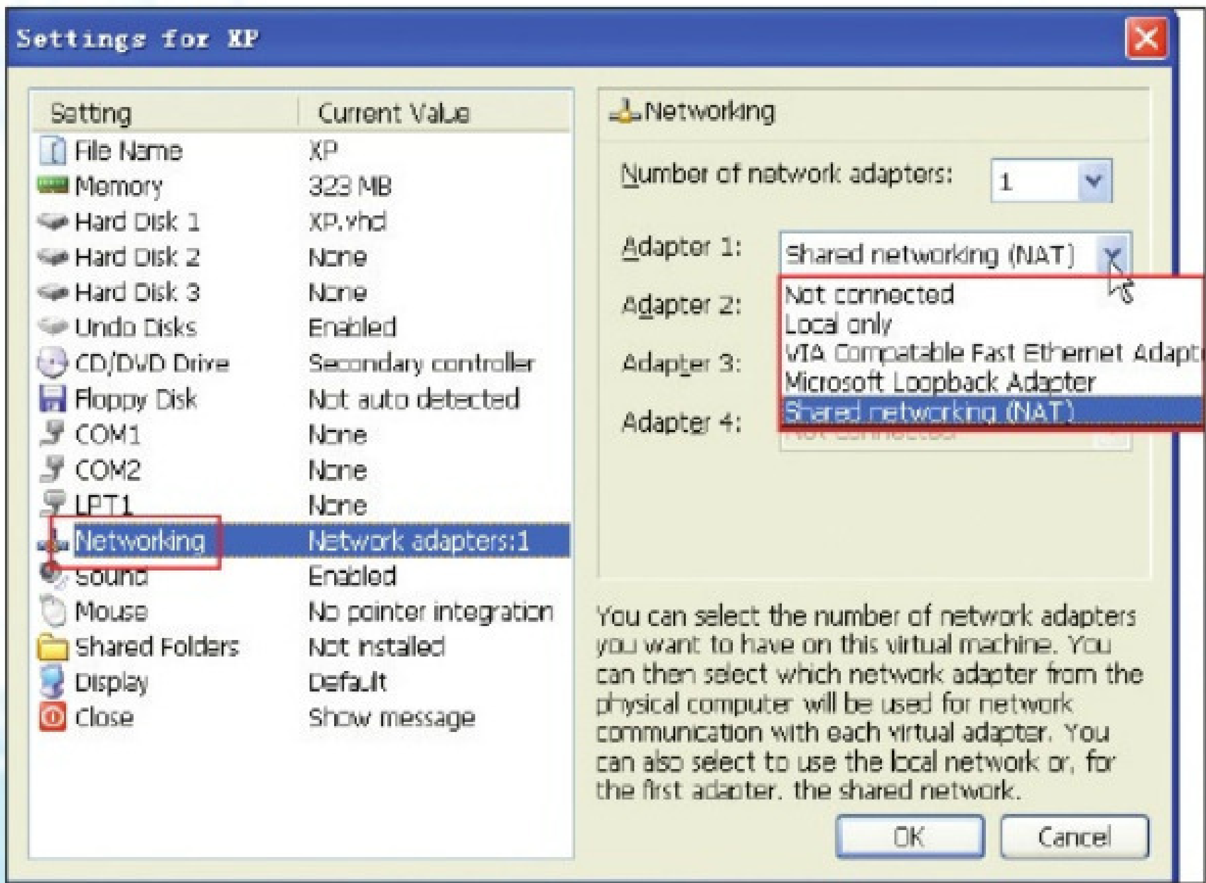


图28

（1）VMware的Bridge以及Virtual PC的Network adapter on the physical computer都是指桥接的模式（图29），虚拟机内部的虚拟网卡直接连接物理网卡所在的物理网络，虚拟机和物理宿主机在网络关系上是完全平等的，它们就好像接在同一个Hub上的两台电脑，因此要让它们互相进行通讯，用户需要为双方配置同网段的IP地址和子网掩码。由于在桥接模式下虚拟机所使用的仍然是物理宿主机的DHCP服务，而物理宿主机的DHCP已经

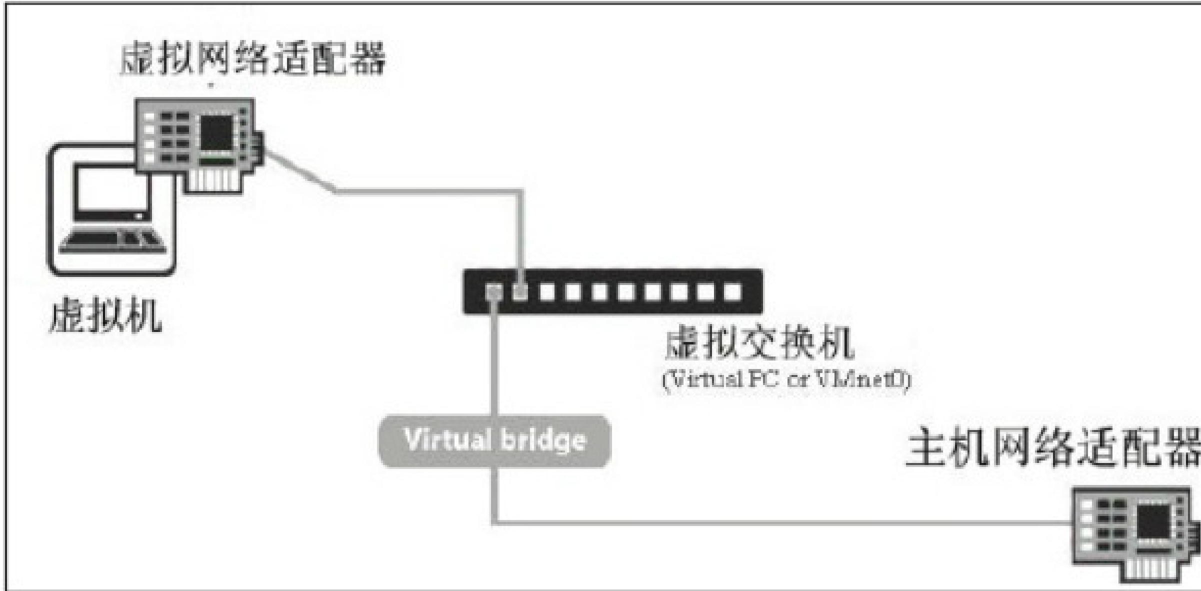


图29

为物理网卡分配了IP地址，因此如果用户不主动配置虚拟机中的虚拟网卡，虚拟机没有办法得到物理客户机DHCP分配的IP地址，所以只能使用169.254.X.X实际网卡地址段。因此假设物理宿主机的物理网卡的IP地址被配置成192.168.0.X网段，那么需要在虚拟机中手动分配为同网段不同IP的地址，这样虚拟机才能和真实主机进行连接通讯。桥接模式的前提是，物理宿主机在原有物理网段中可以得到1个以上的静态IP地址，由于通常公共局域网中都会有静态IP地址限制，例如有线通、长城宽带等ISP服务，因此桥接模式只适合不限IP的私有局域网。



图30

想在桥接模式下将虚拟机连入Internet，取决于物理宿主机原有接入Internet的方式。如果物理宿主机是ADSL、Modem拨号连接，那么直接在虚拟机上安装一个拨号端，同样拨号连接上Internet即可。如果物理宿主机是有线通、长城宽带的局域网连接，那么只能通过ICS或代理上网，其做法和普通电脑上的操作没有区别。VMware和Virtual PC桥接模式所模拟出的网络环境完全没有区别，只是Virtual PC必须手动选择桥接的物理网卡，而VMware既可手动选择桥接网卡（图30）也可由程序自动选择。

（2）VMware的NAT以及Virtual PC的Shared Network（NAT）也是同一种工作模式（图31），虚拟机与虚拟机能相互通信，但无法与物理宿主机原有物理网络上任何计算机连接。NAT模式的好处是虚拟机接入Internet非常简单，用户不需要做任何配置，只要物理宿主机已经连接到Internet，虚拟机就可通过自带的虚拟

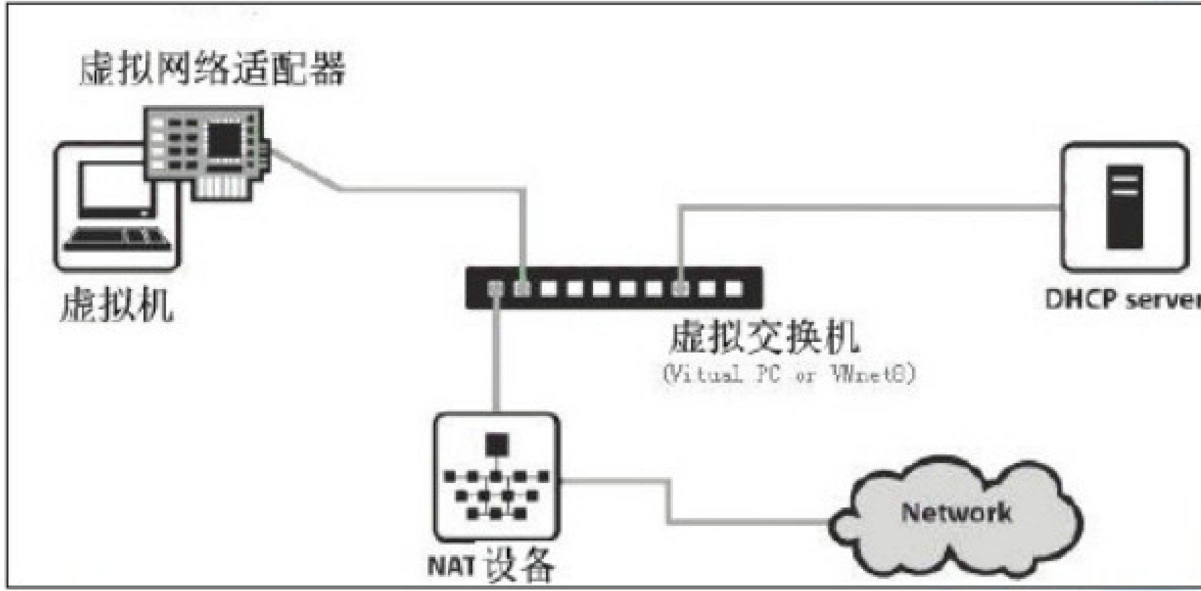


图31

NAT服务直接接入。不过VMware和Virtual PC NAT模式所模拟出的网络环境在功能上有相当大的区别。

Virtual PC的NAT模式使用的是虚拟机主进程中包含的虚拟DHCP服务，它固定为虚拟机中的虚拟网卡分配192.168.131.X网段IP地址（图32），如果用户的物

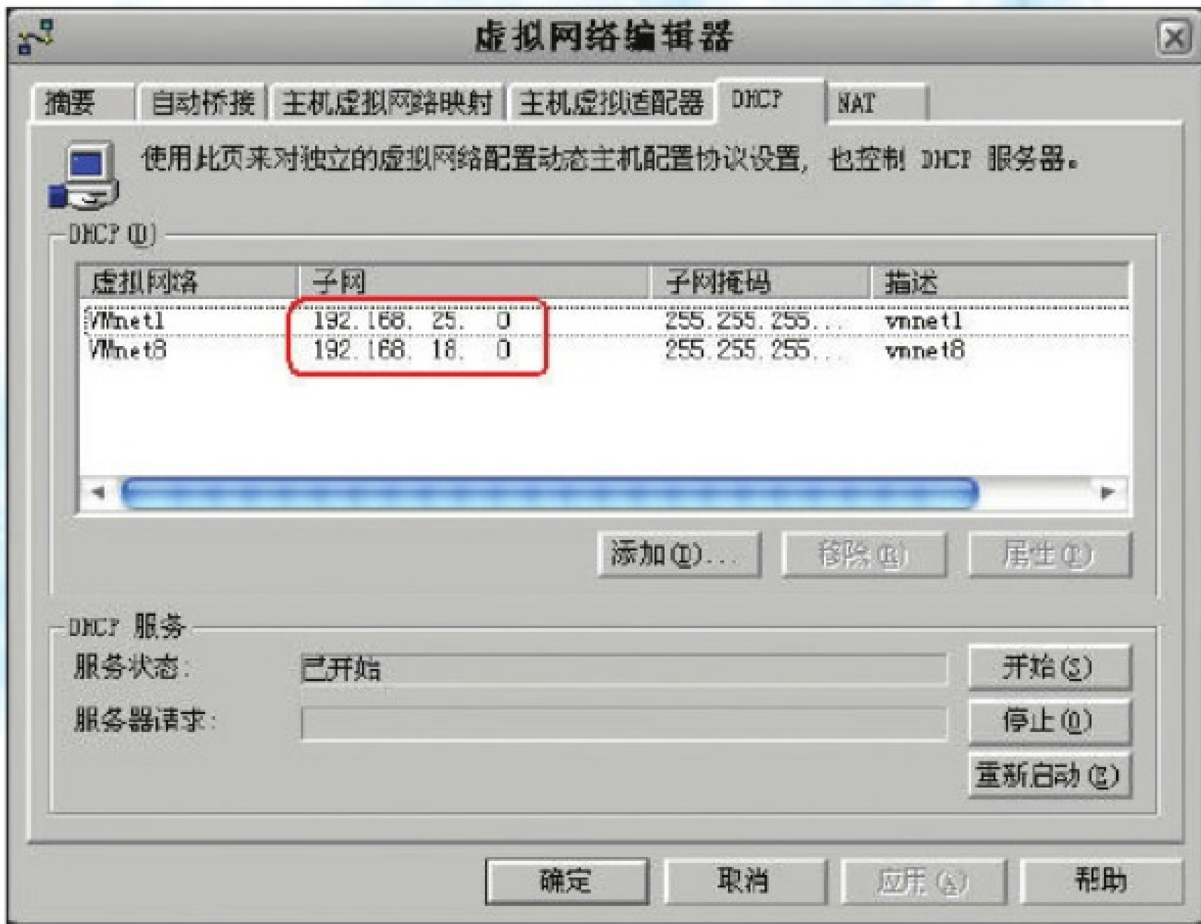


图32

理宿主机中已定义192.168.131.X网段，那么必须将这个网段修改，否则虚拟机的NAT模式无法正常工作。此外由于Virtual PC的NAT模式并不对应连接物理宿主机中的任何网卡，所以NAT模式下Virtual PC虚拟机无法与物理宿主机通信，只能与其它虚拟机构成虚拟私有网络，更无法被物理宿主机原物理网段上的计算机连接。VMware的NAT模式使用的是独立进程vmnetdhcp.exe提供的DHCP服务，它作用于物理宿主

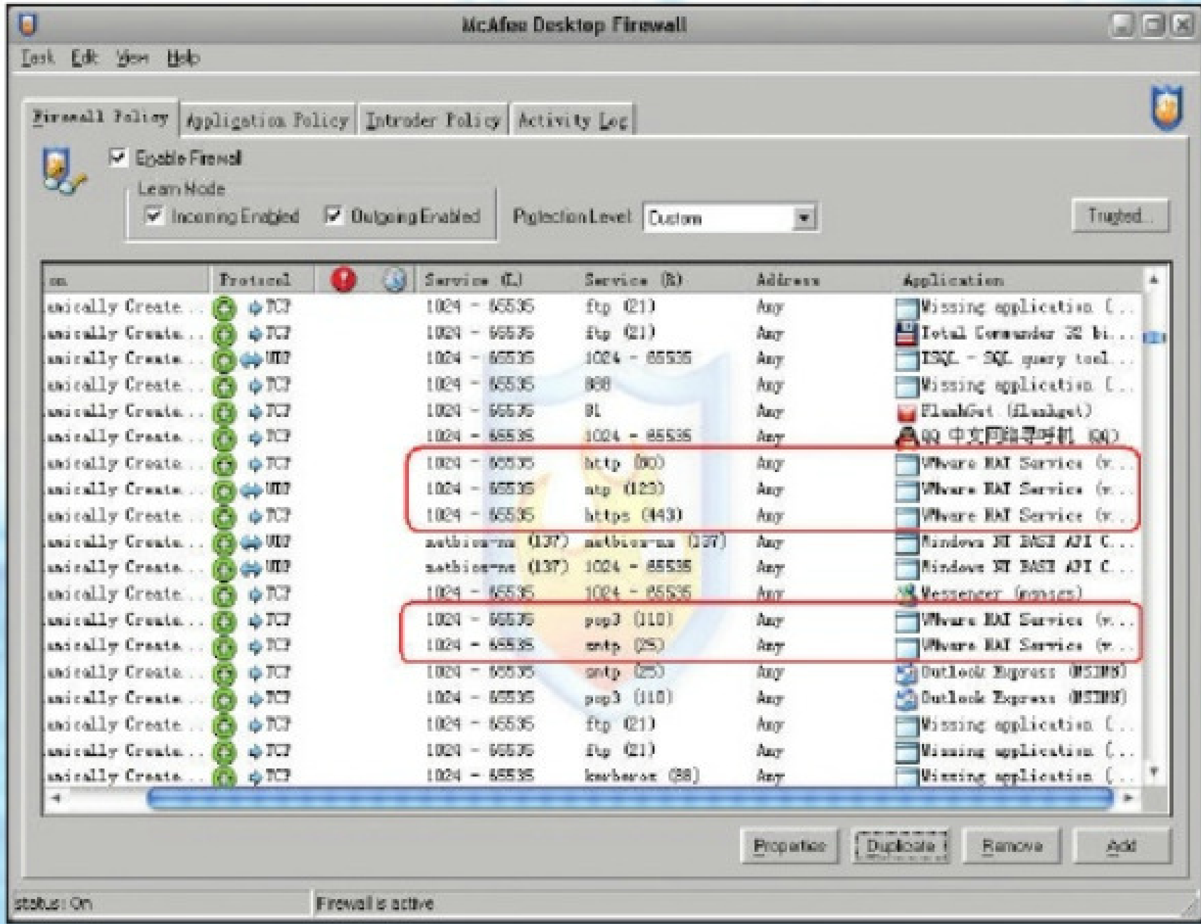


图33

机上的虚拟网卡VMnet8执行虚拟机的IP分配，因此用户在虚拟网络编辑器中就能知道虚拟机所在网段（图33），通常这个网段会是192.168.18.X，不过VMware的DHCP会自动调配以避免冲突。此外VMware的NAT模式对应连接物理宿主机中虚拟网卡



图34

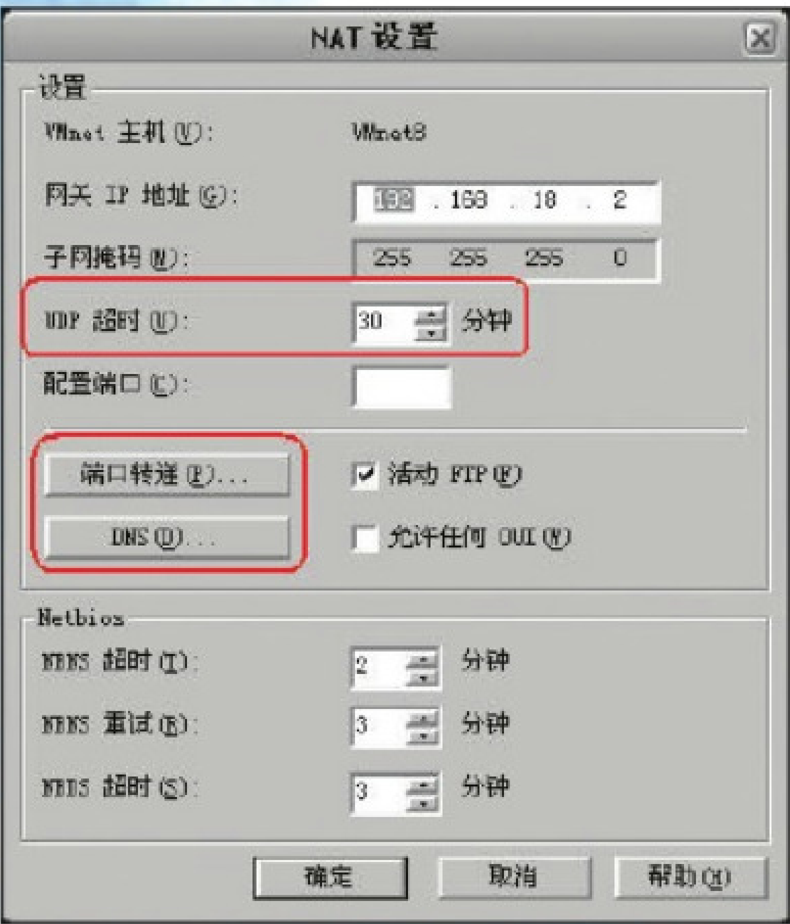


图35

VMnet8，所以NAT模式下VMware虚拟机可和物理宿主机通信，它包含物理宿主机以及其他虚拟机构成虚拟私有网络，只是无法被物理宿主机原物理网段上的计算机直接连接（可以利用特殊办法连接）。非常重要的一点，虚拟机连接Internet通常都是使用正常端口，例如HTTP连接是80、FTP连接是21等，跟常规网络应用程序没有区别，这点在防火墙里可以看得很清楚（图34）。不过打开VMware虚拟网络编辑器的NAT页面（图35），点击编辑按钮就可以发现VMware的NAT可以设定端口映射以及TCP、UDP阻断（图36），这里提供的功能设定实在是太强，远远抛离了只能做简单NAT转换的Virtual PC。



图36

3.独有的网络工作模式

Virtual PC的Local模式跟Shared Network（NAT）模式极其相似（图37），同样不对应连接物理宿主机上

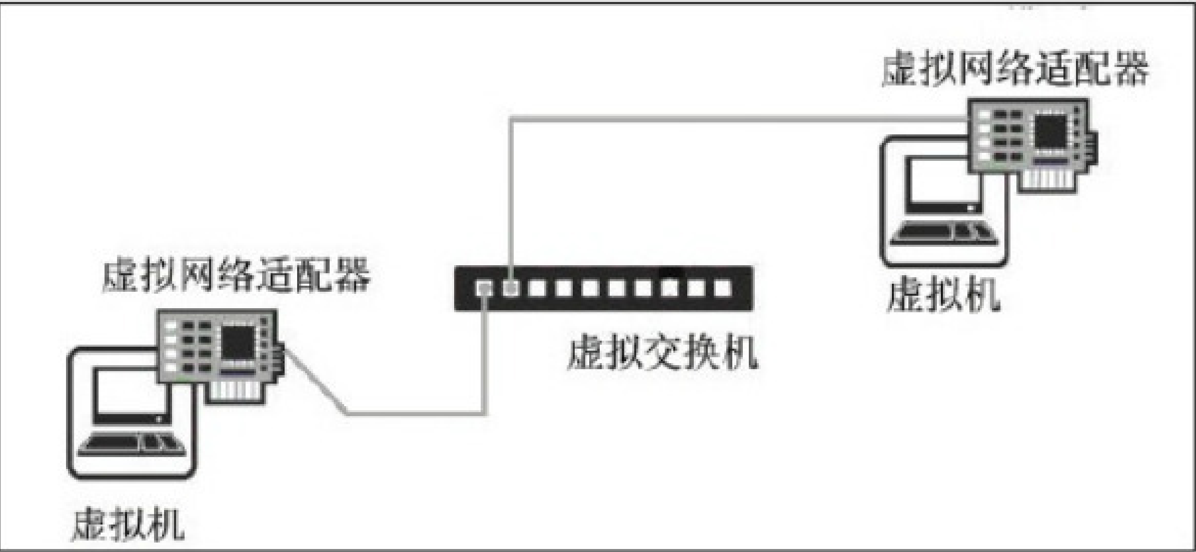


图37

任何网卡，并不能跟物理宿主机进行连接通讯，只是虚拟机之间构成私有虚拟网络环境，而且由于不使用包含在主进程中的虚拟NAT服务，Local模式下的Virtual PC虚拟机根本没有办法连接Internet。此外Local模式下必须用户自己手动分配网段地址，否则默认情况下也是使用169.254.X.X实际网卡地址段。Local模式的特殊之处在于要构成虚拟网络环境，那么用户就至少要启动两台虚拟机，并将其手动配置在同一网段，而这个虚拟网络环境将完全与真实物理环境隔离。

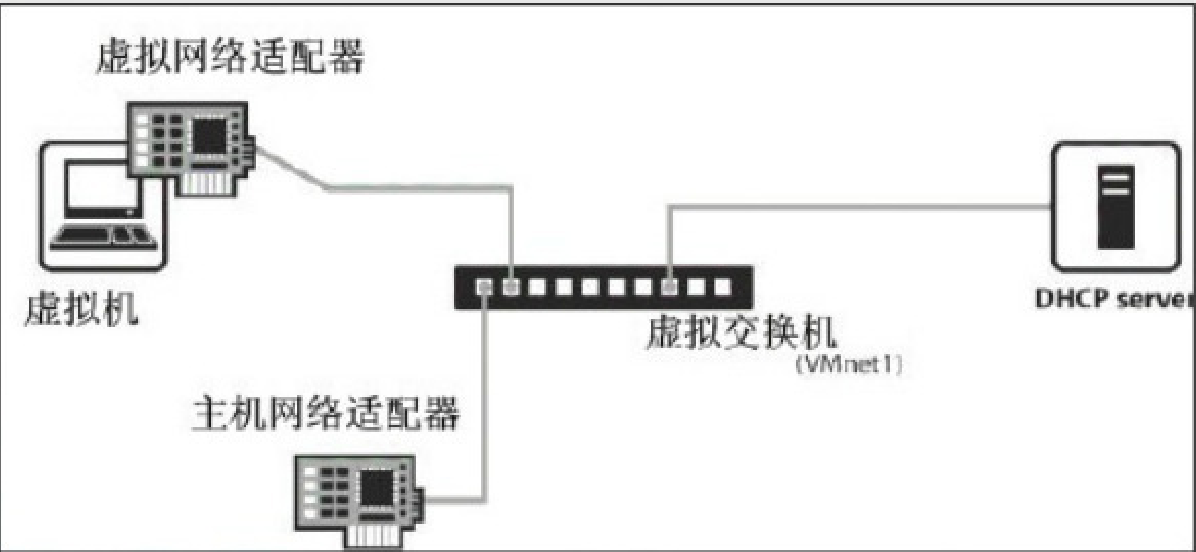


图38

VMware的Host only模式同样和NAT模式相似（图38），物理宿主机和虚拟机一起构成私有虚拟网络，只是不能跟外网段的计算机直接连接，不同的是Host only模式下的虚拟机连接的是物理宿主机中的虚拟网卡VMnet1。它也同时使用VMware的虚拟DHCP服务，因此无需用户手动分配虚拟机的网段地址，但并没有使用VMware的虚拟NAT服务，因此虚拟机也没有办法直接连接Internet。不过虚拟机始终还是对应连接着物理宿主机上的网卡，所以应用特殊的ICS和代理手段虚拟机仍然可以连接Internet。Host only模式的特殊之处是无需占用外网的静态IP地址，只需要一台虚拟机便可构成虚拟网络环境，而这个虚拟网络环境仍然可以连接真实的物理环境。

4.扩展网络工作模式

除了既定的网络工作模式外，WMware和Virtual PC的组网方式其实都可以高度扩展，从而组建出异常复杂的局域网模型，而这些才是整个虚拟机网络应用的精华部分。

VMware的网络模式扩展依靠其自定义工作模式，它通过自带的管理工具虚拟网络编辑器实现。打开VMware的虚拟网络编辑器，切换到主机虚拟网络映射页面，可以发现除默认安装的VMnet1、VMnet8，VMware最多能在物理宿主机中安装9块虚拟网卡（图39），这也就意味



图39

着用户在单机环境下至少能虚拟9个网段的复杂网络环境，下面的图就是一个相对复杂的例子（图40）。继续

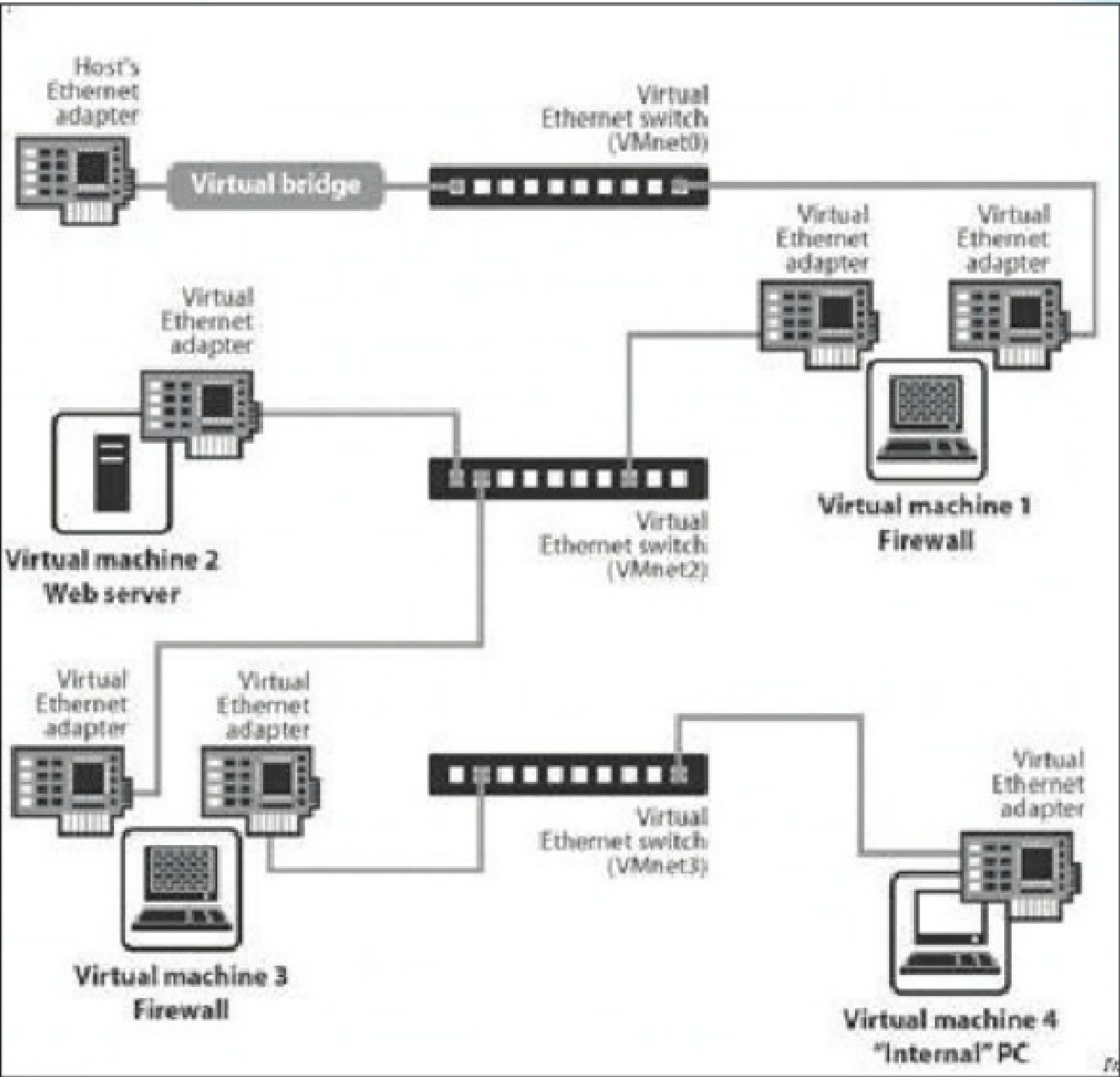


图40

切换到到DHCP页面，默认情况下VMnet1和VMnet8使用的都是VMware的虚拟DHCP服务，用户既不能够也不必去修改物理宿主机中VMnet1、VMnet8的网段地址，虚拟

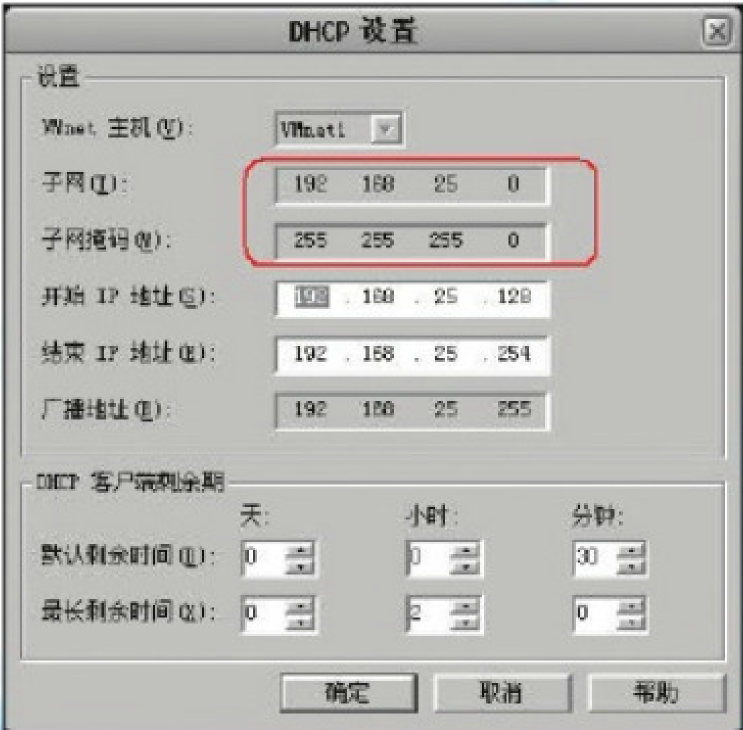


图41

机始终会对应此页面中原有网段（图41）。不过用户在此页面可通过停止VMware虚拟DHCP服务，并删除在此服务中默认的VMnet1和VMnet8，迫使VMnet1和VMnet8使用物理宿主机上的DHCP服务分配地址，从而最终实现手动控制Host only模式和NAT模式下虚拟机网段的特殊目的。事实上VMware虚拟的所有9块网卡，都可以通过此页面灵活控制切换使用虚拟DHCP服务或物理机DHCP，使得整个局域网组建形式空前灵活和拟真，这也是VMware将虚拟DHCP和虚拟NAT独立为系统服务的最大成功之处。

Virtual PC的网络模式扩展依靠其灵活的桥接工作模式，它通过在第三方虚拟网卡上绑定服务实现。不管宿主机上是否存在物理网卡，用户都应该主动在宿主上安装微软的虚拟网卡loopback（图42，在添加硬件向导选



图42

择安装网卡：microsoft loopback adapter），此外保证已经绑定“Virtual Mathines Network Services”服务。如此在桥接模式中，用户即可选择桥接loopback软网卡（图43），而这种桥接loopback虚拟网卡实现的网络模

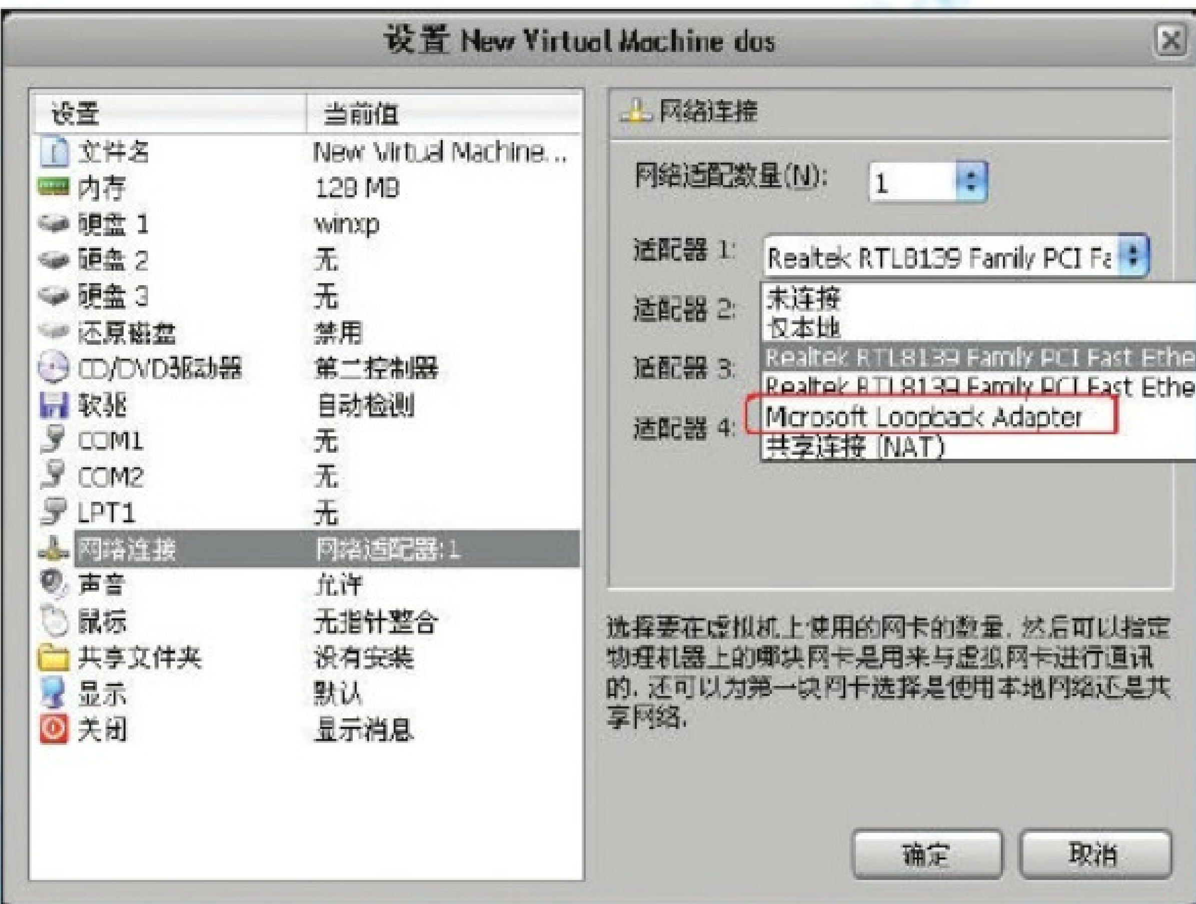


图43

式，完全就是VMware独有的Host only模式，区别只在于loopback软网卡使用的是物理客户机DHCP而已。此外很少用户会注意到这个事实，除指定微软的loopback软网

卡外，Virtual PC的“Virtual Mathines Network Services”服务其实可以绑定任何第三方虚拟网卡，甚至是VMware的虚拟网卡。因此用户如果有意识地去桥接VMnet1或VMnet8（图44），就会发现不仅能使Virtual

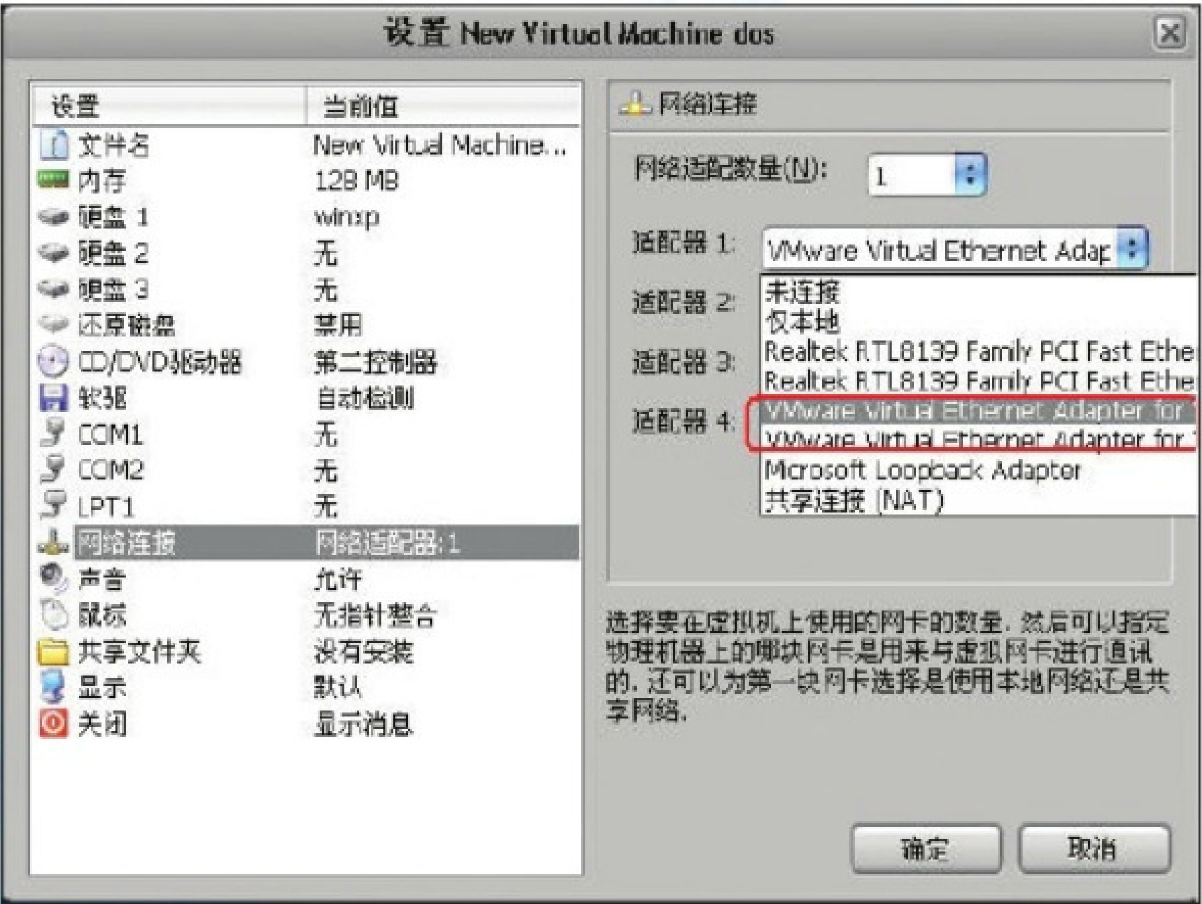


图44

PC虚拟机和VMware虚拟机相互通讯，而且Virtual PC在VMware底层驱动的帮助下，同样可以实现任何所有VMware模拟的网络模型。因此这种特殊办法无限扩展了Virtual PC的网络模式，使之较VMware网络模式毫不逊色，甚至更加丰富。然而这种丰富性最终是建立在VMware的模拟硬件上，失去VMware的底层驱动后Virtual PC网络模式的扩展性也相当有限。

根据上文4个方面的粗略对比，完全可以判定VMware的虚拟组网功能确实要强于Virtual PC。应该说Virtual PC采用的第三方绑定服务是相当取巧的办法，同时也能借助VMware的模拟硬件实现网络模式的高度扩展，但毕竟无法摆脱对第三方的技术依赖。相反VMware模拟实现了所有必须的底层驱动，并通过相应的管理工具将其提升到相当高度，并最终凭借技术和功能上的完善战胜对手。

VMware中的计算机组

VMware中可以建立一个或几个计算机构成的组，在这个组里可以方便地管理计算机和网络（插图3），适用于需要研究网络的专业人士，但对于一般用户用处不大。

插图3

五、总结

不管是专业人士还是游戏玩家，不管是网络测试还是DOS游戏，虚拟机软件提供了宽广的舞台任由用户发挥而不用担心数据安全。有消息称微软将在Longhorn中直接支持创建虚拟机，这也说明虚拟机在实际应用中的价值。

但目前要使用虚拟机软件对我们来说选择并不多，实际上Microsoft Virtual PC和VMware Workstation都具有强大的功能，不仅足够我们使用而且要彻底研究其功能也不是一件容易的事。总体来看，VMware功能更专业和强大一些，其内存分配机制可以支持同时运行更多的虚拟机，而全面的网络配置使得大量的虚拟机有了用武之地。由此可见，VMware由于其更高的拟真度和强大方便的网络支持，更易受到系统及网络的专业研究人员的喜爱，自然也受到推崇。而Virtual PC虽说功能稍弱，但已完全满足一般用户的使用，而且由于操作方便，设置简单，用户更易使用，适合对虚拟机网络要求不高的用户。同时，鉴于其特别的CPU时间分配功能，如果宿主配置较低，使用Virtual PC能够兼顾宿主和虚拟机的性能。

不过虚拟机也是有一定缺点的，其巨大的资源消耗和差劲的显示效果使得运行较大的操作系统效果不理想，更不可能执行3D游戏。好在3D游戏能够运行在WinNT系统下，并不需要用到虚拟机。如果Longhor中直接支持创建虚拟机，我们有理由相信其性能会得到很大提高。





工具快报

转眼就到广大学生期盼已久的暑期了，很多学生朋友都会在此期间购买新电脑或对自己的电脑进行升级。如果你问问他们升级的理由，多半你都会听到"为了得到更爽的游戏体验"这样的回答——虽然不能不承认电脑硬件在著名的"摩尔定律"下的飞速发展，可是现在我们面临的却是众多"游戏大作"和"新版操作系统"对硬件的苛刻要求。日常使用的软件也存在这种状况，且不说PS、AutoCAD等软件对系统的要求，就连ACDSee这类原本在大家心目中"小巧玲珑"的工具软件也变得越来越臃肿、越来越"全面"……笔者以为，广大游戏和软件开发商不要把主要精力放在"配合"高端硬件的发展上，而是要充分发掘大众硬件的潜力，把游戏、软件做的轻便而又不失精良，只有这样才不会辜负广大PC爱好者的期望。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在"华军软件园"《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

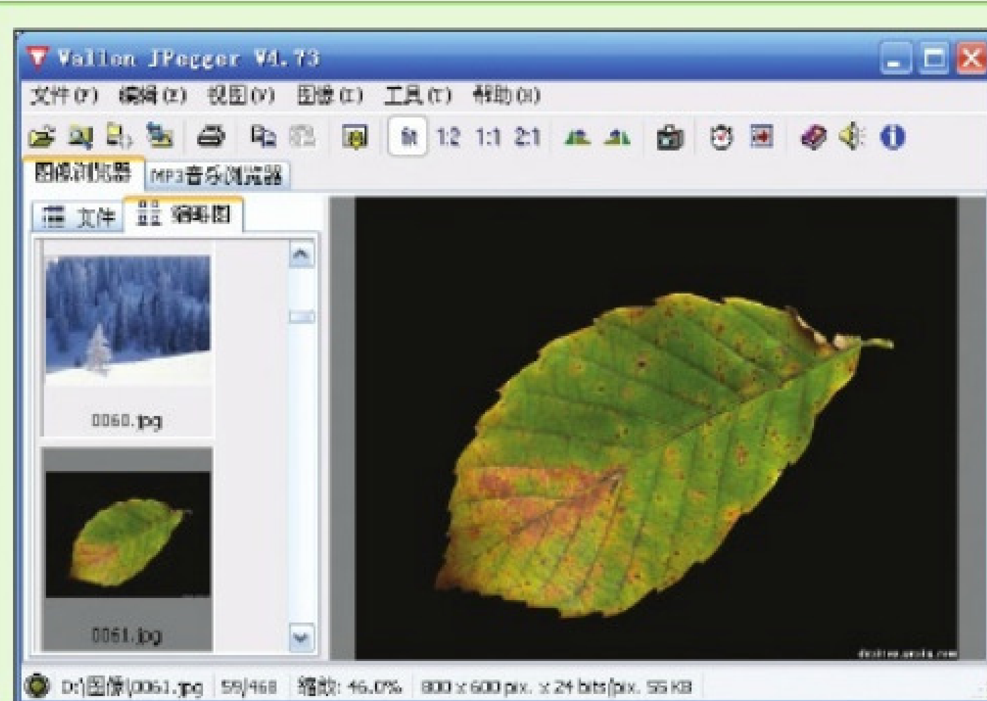


图像音乐小全能——Vallen JPegger

☐**类型**：图像、音乐管理　☐**版本**：4.73
☐**大小**：2.14MB　☐**性质**：免费
☐**平台**：Win9X/NT/2000/XP
☐**主页**：http://www.vallen.de/freeware
☐**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200513/jpsetup.exe

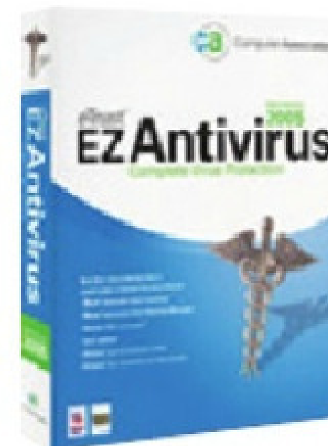
Vallen JPegger是一款操作便捷、功能强大的免费工具软件，不但可进行普通的图片浏览，还能用来播放音乐，对电脑中的图片、音频文件进行管理，非常实用。软件支持包括简体中文在内的21种语言，界面和ACDSee很相似，通过左侧的树状资源管理器可浏览电脑中的相应文件，很轻松就能上手。Vallen JPegger支持40多种图像（包括最新的JPEG2000）和音乐文件格式，内置一个独特的MP3音乐浏览器，可播放MP3、WAV、MIDI等音乐文件，可对音乐文件按艺术家、类型和专辑名等标签信息进行直观的分类，这一功能对那些海量音乐收藏者来说，非常实用。软件支持无损JPEG图像旋转，可通过工具中的"图像旋转向导"来完成。Vallen JPegger的图片打印功能非常强大，可设置"缩略图"和"明信片"打印方式，能让你根据自己的实际需要进行打印。Vallen JPegger还有一个方便的功能，就是将所需的音乐文件信息以Excel表格形式导出。Vallen JPegger在图像浏览方面丝毫不比ACDSee逊色，浏览速度快、功能丰富，还集成了颇有特色的音频文件管理功能，推荐大家试用。

编者注：看起来以往图片、音乐分别管理的理念就要过时了，同时对所有多媒体格式的管理将是大势所趋。



如果加上视频管理就更全面了

病毒防护盾——eTrust EZ Antivirus



☐**类型**：杀毒软件　☐**版本**：2005 v7.0官方简体中文版
☐**大小**：4.17MB　☐**性质**：免费
☐**平台**：Win98SE/2000/XP
☐**主页**：http://www.my-etrust.com
☐**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200513/EZAntivirus_SC.exe

大家还记得笔者在去年介绍的eTrust EZ Antivirus么？这款由CA公司出品的小巧强悍的杀毒软件，通过和微软联合举行的免费下载活动，已经深得国人的喜爱。与Norton AntiVirus、卡巴斯基等拥有官方中文版本的大牌杀毒软件相比，它对国人造成的唯一缺憾恐怕就是其生硬的英文界面了。近来，CA公司终于意识到中国个人单机反病毒软件市场的重要性，发布了官方简体中文版本的eTrust EZ Antivirus。eTrust EZ Antivirus 2005采用蓝色主题界面，布局简洁明快，操作简单、功能强大，保持了eTrust EZ Antivirus一贯低系统资源占用的特色。其文件隔离功能可防止误删重要文件，能提供曾经运行在用户系统上的恶性程序的详细信息，拥有易于使用的问题快照，可帮助诊断使用中发现的问题，并且通过了国际权威的ICSA认证，推荐国人使用。**附一年使用期安装码**：C4KTY-K14XJ-XR9MH-R7KKC。



对于杀毒软件这种更新快的软件，一年试用实际上相当于免费了

水晶苹果——QuickTime 7

□类型：多媒体播放　　□版本：7.0
□大小：21.3MB　　□性质：免费
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.apple.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200513/quicktime.rar




界面不变，功能在变

随着新版本Mac OS X Tiger操作系统的发布，Apple再次引起了大家的关注，而附带的全新QuickTime 7也让众多Windows用户垂涎不已。近日，Apple公司终于发布了适用于Windows的QuickTime 7。

高质量的视频效果——QuickTime 7内置全新的高效视频数字信号编解码器——H.264，它能以非常低的数据传输速率来实现绝佳的视频质量，文件更小但视频却依然清晰。H.264作为3GPP（移动多媒体）、HD-DVD和Blu-ray（蓝光）工业标准的数字信号编解码器，描绘出了下一代高清晰DVD播放的未来。众多广播、电视及视频会议组织都选择H.264视频数字信号编解码器帮助他们开展工作。

更出色的音响效果——QuickTime 7提供广泛的环绕声支持，支持多达24个环绕声道，这样通过电脑音箱可以享受到更棒的音频体验，将身临其境的环绕声电影和视频游戏带进你的生活。

更友好的控制界面——由于QuickTime 7界面直观，调整播放设置就和你在DVD播放机上做的一样。你可以改变电影的播放速度，快速浏览先前看过的在线影片，或者慢放精彩内容。如果想寻找一个特殊的场面，可使用Jog/Shuttle调节快进以及倒转电影画面的速度。另外，即使是在全屏模式下，只要移动鼠标指针就可以进行浮动控制，如暂停、播放、停止、快进和倒转等操作都会出现在全屏模式中。如果想要你的电影看起来更时尚一些，可通过全新的全屏用户偏好设置，自定义电影的背景颜色和布局（**注：**Pro版本才具备全屏播放功能）。

即时调整窗口大小——即使你不停地改变播放器窗口的大小，QuickTime 7依然能够清晰地播放，画面会流畅自然地自动扩大和缩小。

轻松传输——QuickTime 7会自动检测连接速度，根据你的网络连接情况，获得尽可能最快的传输速度，以确保获得高质量的流媒体。如果与流媒体的连接中断，还可以帮你重新连接。

QuickTime 7带来的变化是巨大的，凭借其直观的操作控制和逼真的H.264视频等全新特性，我们有理由相信它会创造清晰视频的未来。

注：付费注册为QuickTime 7 Pro后，除可以实现全屏播放功能外，还能从网络上保存影片，对影像进行剪辑，创建MPEG4、3GPP及3GPP2等内容。

重振旗鼓——Netscape Browser 8.0

□类型：网络浏览器　　□版本：8.01
□大小：13.2MB　　□性质：免费
□平台：Win98SE/2000/XP
□主页：http://browser.netscape.com/ns8/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200513/nsb-setup.exe




虽然已经没落，但新近的更新还是值得关注

近来的浏览器市场与往日大有不同——IE的市场占有率节节下跌，新力军FireFox借着“火狐”的名号越来越红火，Opera 8的推出也赢得了一定的市场份额……已经要淡出网民视线的昔日霸主Netscape Browser也在沉寂许久之后，推出了8.0正式版本。作为最早出现并被广泛应用于互联网的第一款浏览器，Netscape Browser深得第一代网民的喜爱，也曾经是微软IE浏览器赶超的目标，随着这次8.0版本的发布，在经历几度沉浮之后，Netscape Browser又进入了正常的发展轨道。

最新的Netscape Browser 8.0是在广受好评的FireFox 1.0的基础上开发的，兼备IE与FireFox两大浏览器的优点，基于判断一个网站是否安全而自动进行的浏览器转换和安全环境的自动设置功能将增强用户电脑的安全性，在多数情况下使用内置FireFox引擎显示网页，但当它认为一个网站相当安全时，则使用IE引

擎显示网页；能在用户访问危险网站之前发出警告，能为用户的计算机提供有效保护。如果某些网站中存在可疑病毒及间谍软件，浏览器将自动将其添加到嫌疑网站名单中，并向用户发出警告；如果用户不理睬这些警告，Netscape Browser 8.0将关闭可疑站点的各种功能，如禁止该网站的弹出式广告等。除了在安全方面的巨大改进外，Netscape Browser 8.0还提供了分页浏览功能，整合了RSS技术，新增MultiBar（提供个性化内容的工具栏），采用新的自动填表方式，新增快速清理如浏览历史等隐私数据的方式……

在目前很多人已认同IE和FireFox的情况下，Netscape Browser能否东山再起，还是一个未知数，希望Netscape Browser借着新版本的推出能重振旗鼓。

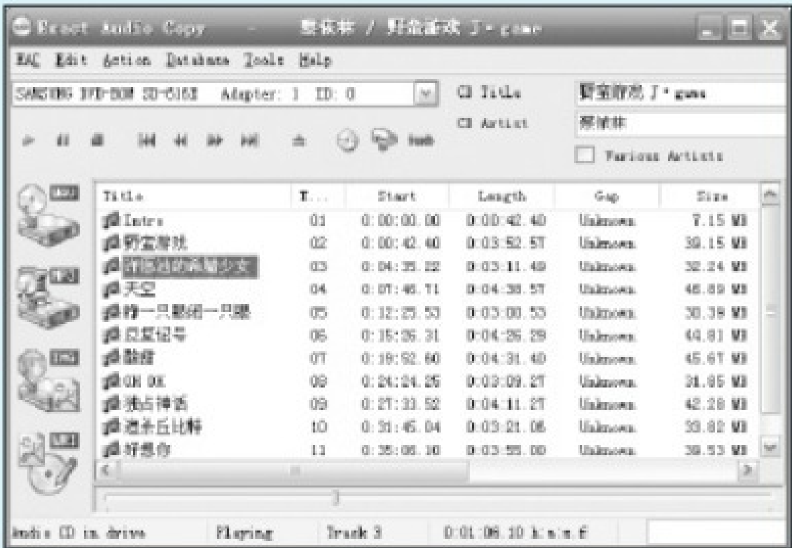
完美抓轨——Exact Audio Copy

□**类型**：音频制作	□**版本**：0.95 beta 2
□**大小**：2.44MB	□**性质**：免费

□**平台**：Windows

□**主页**：http://www.exactaudiocopy.org

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200513/eac095b2dao.zip



音乐发烧友必备

Exact Audio Copy是业界公认的最佳音轨抓取工具，可非常精确地获取高质量的音轨。它和Lame编码器可谓是“黄金组合”，可轻松地将CD音轨抓为高质量的MP3文件。该软件不但具备光驱检测能力和多次读取数据并保证数据正确性的能力，还有许多其他的优点——能调用Lame等各种外部编码器，直接将CD唱片上的乐曲提取出来并编码成MP3等流行的音频格式；提供CD播放和刻录功能，你可以用它直接复制CD，或者将拷贝到硬盘上的CD音频文件刻录成CD。另外，还能方便地从Internet上获取音乐CD的CDDB信息，让你更加方便地制作MP3。

新版本改善了Wave编辑器和本地界面的稳定性；新增CD刻录的CDRDAO界面；可使用Ctrl+Shift+V组合键从剪贴板插入所有音轨名称；修正了一些Bug（如解压缩引擎崩溃、CDDB问题和压缩队列等）。Exact Audio Copy已经有一年多没更新了，此次的新版本发布自然吸引了不少MP3爱好者的目光。新版本主要是增强了程序的稳定性，对于一款MP3制作工具来说，稳定性是非常重要的，推荐大家更新。

注：LAME是LAME Ain't an Mp3 Encoder的简称，是目前制作MP3歌最好的编码器之一；CDDB是一个免费的互联网服务，它可以返回CD音乐信息，例如CD专辑名称标题、歌手名字、曲目标题等。

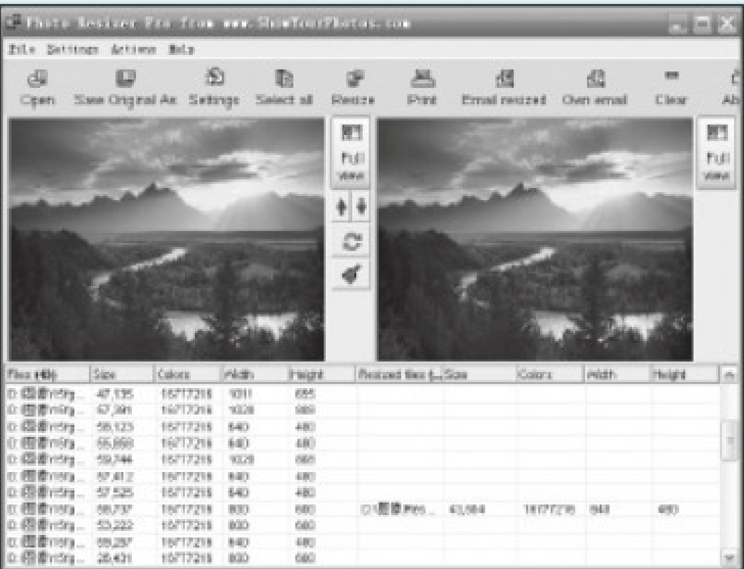
图像优化助手——Photo Resizer Pro

□**类型**：图像处理	□**版本**：3.4
□**大小**：1.36MB	□**性质**：共享（30天试用期）

□**平台**：Win9X/Me/2000/XP

□**主页**：http://www.showyourphotos.com

□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200513/resizerpro.exe



再也不用为臃肿的数码照片烦恼了

随着高像素（500万以及更高）数码相机和大容量存储卡的普及，人们在每次旅游归来就会带回一大堆高清晰度的照片，如何将这些照片进行完美的“减肥”，便于向朋友发送电子邮件和制作网页，就成为大家颇为头痛的事。Photo Resizer Pro是一款易于使用的工具软件，可调整图像的大小并对其进行压缩优化。它提供了一个简单直观的用户界面，允许你按比例缩小图像尺寸，使之便于传送和上传下载。该软件的图片压缩功能非常专业，可对TIF、TIFF、GIF、JPG、JPEG、PCX、BMP、ICO、CUR和PNG等近20种常用图片格式进行快速压缩，压缩比率很高且质量损失不大。Photo Resizer Pro还能快速简便地批量制作图片缩略图，将图像保存为真彩、256色或灰色，给图片加入“水印”等，能通过软件内置的E-mail客户端直接将处理后的图像发给朋友。软件还具备强大的打印功能，帮助你获得高质量的打印效果。Photo Resizer Pro可清除数码照片中的各种信息，如相机型号、注释等由数码相机添加到照片中的数据，进一步减少图像文件大小。

CA的反间谍利器——eTrust PestPatrol Anti-Spyware

□类型：系统安全 □版本：5.0
□大小：20.9MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.my-etrust.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200513/pestpatrol_loc.exe



简单快速地扫描

eTrust PestPatrol Anti-Spyware是由全球最大的管理软件公司CA出品的一款安全工具，它能检测并清除上万种恶意软件，包括间谍软件（spyware）、广告软件（adware）、特洛伊木马、拒绝服务式攻击代理以及其他基于Web的后门威胁，从而使非法访问和信息盗窃远离PC，并确保系统性能稳定。间谍软件不仅会降低系统的响应速度、干扰网络连接，而且还能记录密码及其他键盘输入信息，严重影响了电脑的正常运行。eTrust PestPatrol Anti-Spyware新版本拥有更快速的检测和清除功能，图形界面也得到了很大改进。其他增强功能还包括更加灵活的扫描日程安排和自动更新功能，后者可帮助用户自动更新最新发现的威胁信息，从而更好地进行保护。通过保护系统免遭各种威胁的攻击，eTrust PestPatrol Anti-Spyware有效降低了用户遭遇非法访问的风险，并帮助用户减少了带宽浪费、提升了系统性能。**附一年使用期安装码：**RRXTY-CCXXZ-XZRCL-REYJC。


提前体验长角的超酷魅力

提前体验“长角牛”——Longhorn Transformation Pack

□类型：系统增强 □版本：10.0
□大小：21MB □性质：免费
□平台：WinXP/2003
□主页：http://www.windowsx.cc
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200513/lhtrans10.zip

一提到微软的下一代操作系统Longhorn，相信不少人都会双眼放光——毕竟新版本Windows让人等待的时间太长了些。虽然目前网上有Build 5048等版本提供下载，可大多数人在正式版推出之前还是不会轻易尝试。今天给大家推荐一款让你提前体验“长牛角”的工具软件，它的名字让人一看就清楚其用途——Longhorn Transformation Pack（Longhorn转换包）。该软件非常神奇，可将各版本的Windows XP和Windows 2003模拟成Longhorn系统，无论开机画面、登录画面还是桌面，都模拟得非常出色，从界面窗口到图标、风格、主题、字体都可以模拟显示，效果非常华丽。如果你不愿意安装目前尚不成熟且系统要求颇高的Longhorn系统，不妨试试Longhorn Trasformation Pack。

新版本增加对64位操作系统的支持，增加了对多国语言（包括简体中文）的支持，增加了部分任务的延迟时间，新增Longhorn M9 Bliss、Keynote Glass和Keynote Grass壁纸，新增Longhorn PDC屏保，新增6款来自Longhorn 5048版的字体，更外更新了转换包模式向导和Longhorn 5048版图标……

注：安装过程中提示系统文件保护，不用理会或点击取消；安装时最好不要选择Longhorn Sidebar，否则完成后会提示系统脚本出错；另外安装时Change system font（改变系统字体）也不要选择。

软件升级快报

Winamp 5.09：老牌MP3播放软件。新版本的DRM WMA播放支持out_wave；非DRM WMA播放支持任何输入插件；新增社区精选AVS预先调整色；新增Windows Media Audio抓取/编码功能；媒体库中删除的文件可直接移至回收站；可在不工作时关闭NSV字幕；另外修复了大量Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp5092_full.exe。

MemoriesOnTV 2.2：优秀的电子相册制作工具。新版本采用全新的DVD引擎和CD刻录引擎，支持双层DVD碟片刻录，增强了DVD制作功能。下载地址：http://www.picturetotv.com/file/motv220.exe。

PowerStrip 3.6：小巧强悍的显卡优化调整工具。新版本扩展了启动配置支持，修正了NVIDIA双头配置问题，改善了对GeForce 6600的支持。下载地址：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip-i.exe。

Google工具栏3.0 Beta：Google出品的IE增强插件。新版本增加拼写检查功能，可检测填写在网页表格中的拼写；新增自动链接功能，可将街道地址转为到在线地图的链接；新的单词翻译功能，可将英文单词翻译为其他语言。下载地址：http://toolbar.google.com/T3/intl/zh-CN。

DirectX Video Acceleration：微软发布的DirectX视频加速补丁，安装该加速补丁后（显卡须支持DXVA加速），Windows Media Player 10就可以支持硬件加速。下载地址：http://downloads.guru3d.com/download.php?det=1083。

Microsoft Office Access 2003

魔方大厦 用Access建立通讯录（二）

■重庆 烟波

数据库虽是用来存储数据信息的，但如何从众多的数据信息中，快速找到自己所需的才是最关键的。Access的查询功能可从表中按照一定的规则取出特定信息，在取出数据的同时还可以对数据进行统计、分析和计算，然后按照用户的要求对数据进行排序并加以显示。查询的结果也可以作为窗体、报表和新数据表的数据来源。

一、基本查询

图1

如图1为一通讯录数据表，下面我们来创建一个查询，将籍贯为重庆的筛选出来，利用此查询，你可以轻松了解到重庆籍的朋友。

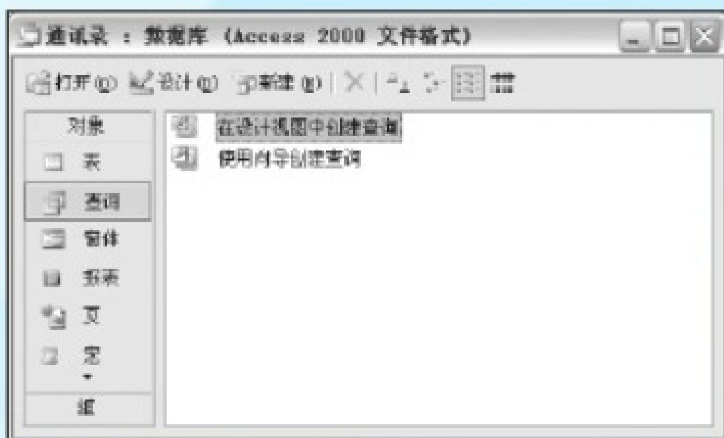


图2

1.在数据库窗口中单击“对象”栏中的“查询”选项，如图2所示，在此窗口中显示可以通过两种方式创建查询：“在设计视图中创建查询”和“使用向导创建查询”，这里双击“在设计视图中创建查询”选项。

2.在弹出的“显示表”窗口（图3）中列出了可供查询设计使用的表或查询（由此可知，基于查询也可以创建查询），创建查询时，可从中选择一个或几个表或查询作为查询的对象。

图3

在“表”选项卡中，选择“通讯录”，单击“添加”按钮，你会发现“通讯录”已经添加到查询设计图中了，接着单击“关闭”按钮关闭该对话框，添加表后的查询设计视图如图4所示。在“查询1：选择查询”窗口的“通讯录”列表中，双击“姓名”、“E-mail”、“QQ”、“手机”、“籍贯”5个字段，将它们添加到设计视图下方的表格中，作为查询需要的字段。选择完字段后，接着为查询设置排序的准则，这里选择“姓名”作为排序字段，单击“姓名”字段的排序单元格。在打开的下拉菜单中有“升序”、“降序”和“（不排序）”3种方式，这里选择“升序”（图5）。

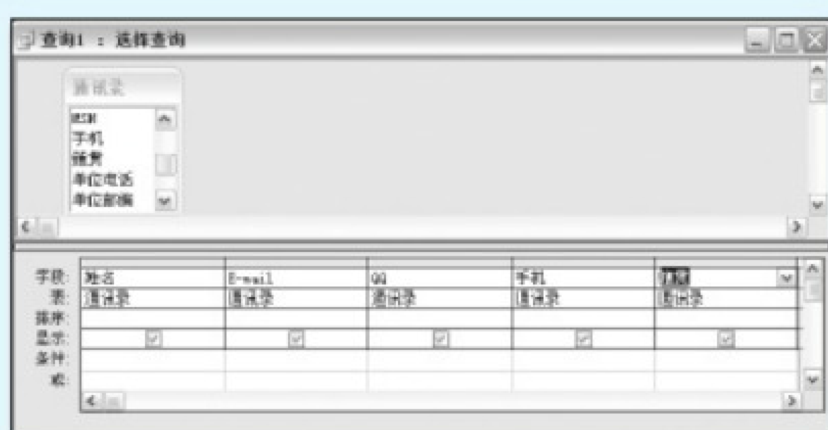


图4

图5

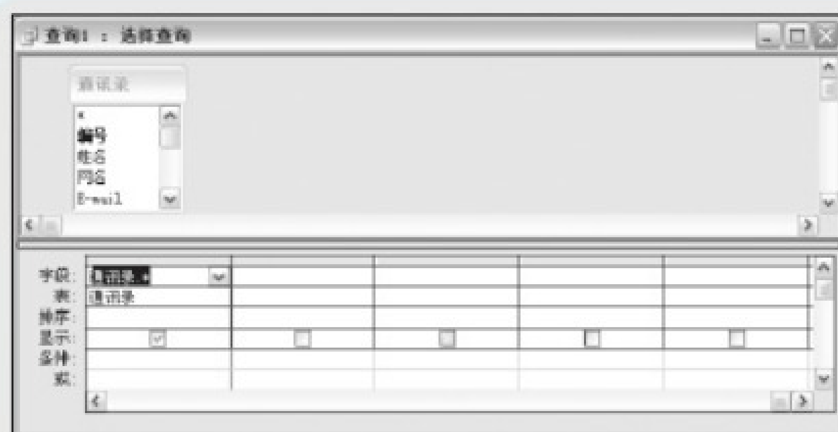


图6

提示：

如果查询结果要显示“通讯录”中所有字段信息，可在设计视图的字段列表框中双击“*”号，就会看到设计视图下方的表格中的字段栏显示“通讯录.*”（图6），这就表示选择了数据表中的所有字段。

3.现在来设置查询的条件，本例查询的目的是希望从“通讯录”中查询出籍贯为重庆的朋友的联系方式，而“通讯录”中体现联系人籍贯的是“籍贯”字段，当某记录中的“籍



图7

贯”字段值为“重庆”时，说明该联系人就是需要的，所以在设置查询条件时只需在图7的“籍贯”字段“条件”栏中输入“重庆”即可。

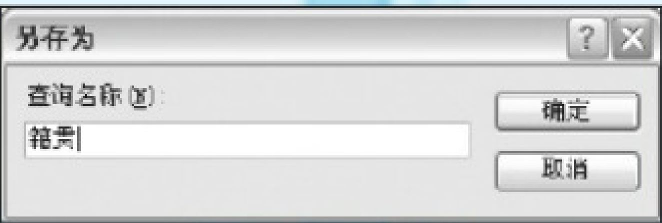


图8

4.至此查询设计完毕，单击工具栏中的“保存”按钮，在弹出的“另存为”对话框中为该查询命名，单击“确定”将该查询保存（图8）。在数据库窗口，双击新建的查询项，将弹出查询结果（图9）。


图9

提示：从查询结果中可以看到姓名是按照升序排列的，在“籍贯”一栏中均为“重庆”，有些多余，既然都是重庆，就没有必要显示这个字段。在数据库窗口，点选“籍贯”查询项，然后单击“设计”按钮，打开查询设计窗口，将“籍贯”字段“显示”栏中的钩去掉，查询结果就不再含有“籍贯”字段了。

二、重复项查询

Access查询有一个很重要的功能是能实现重复项的查找，根据查找重复项的结果，可确定在表中是否有重复记录，或确定记录在表中是否共享相同的值。


图10

下面将根据如图10所示的“通讯录”表，创建一个根据籍贯的相同值排列来查看联系人的姓名、E-mail、手机、家庭邮编和家庭地址。创建的目的是集中了解同一籍贯联系人的联系方式，以便找出可能的重复记录。


图11

1.在数据库窗口，选择“对象”栏下的“查询”选项，然后单击“新建”按钮（图11）。在弹出的图所示的“新建查询”窗口中，选择列表框中的“查找重复项查询向导”项，然后单击“确定”按钮（图12）。

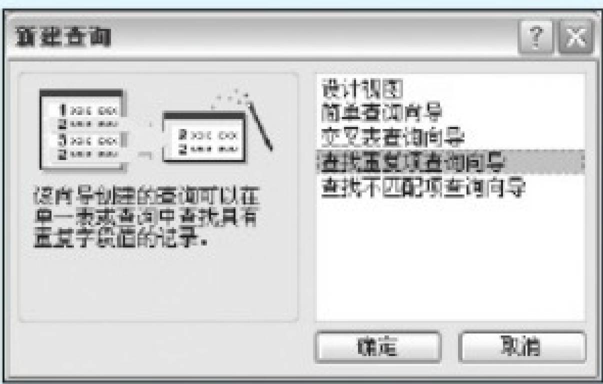


图12

2.在弹出的如图13所示的“查找重复项查询向导”对话框中，确定用以搜寻重复字段值的表或查询，先在“视图”栏中选择“表”单选钮，然后在列表框中选择“表：通讯录”项，接着单击“下一步”按钮。在随后弹出的对话框中确定可能包含重复信息的字段，选择“可用字段”栏下的“籍贯”项，单击向右的单箭头按钮，将其添加到“重复值字段”栏下，在最后的显示中，“籍贯”字段就会成为惟一的分类依据，如图14所示，然后单击“下一步”按钮。

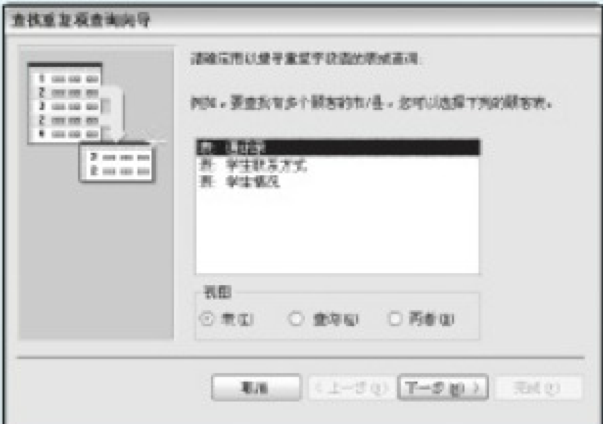
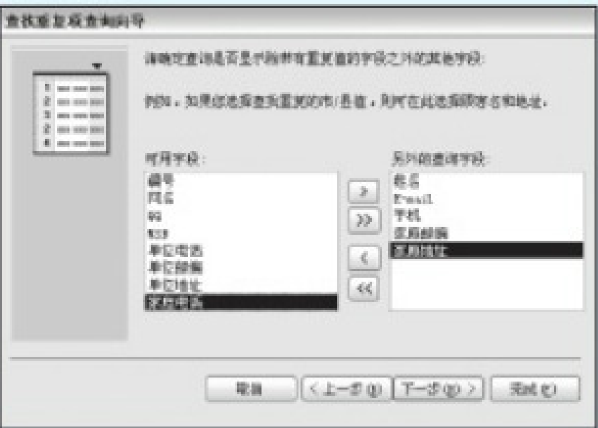
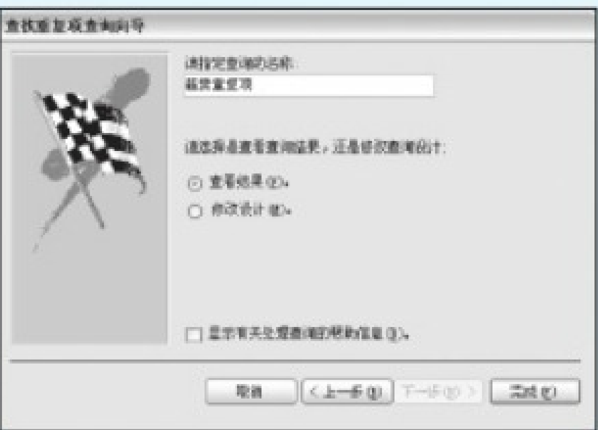

图13


图14


图15

3.除了选定重复值字段外，还可为创建的查询添加一些其他需要显示出来的字段，在之后出现的对话框中将为新创建的查询添加“姓名”、“E-mail”、“手机”、“家庭邮编”和“家庭地址”5个字段，在“可用字段”栏下逐个选中，单击向右的单箭头按钮，将它们添加到“另外的查询字段”栏下，如图15所示，接着单击“下一步”继续。


图16

4.在弹出的对话框中为创建的查询指定查询名称为“籍贯重复项”，选中“查看结果”单选钮，单击“完成”按钮，如图16所示。



图17

重复查询的设置步骤到这里就结束了，如图17所示便是整个查询创建完成后的结果显示。

Microsoft Office Access 2003

三、多表查询

上面两个实例都是在一个数据表的基础上创建查询，下面介绍一下基于多个数据表的查询创建。

图18

编号	姓名	购物支出	交纳现金
1	何残终	50.8	200
2	冯极酒	19.4	200
3	秦色带	45.2	200
4	钱倚把	45.7	200
5	吴细一	78.1	200
6	魏意倅	150.6	200
7	李樑钰	120.4	200
8	金拦焦	751.4	200
9	孔吉伊	0	200
10	郑细醉	0	200
11	吕熊不	12.4	200
12	陈春当	24.5	200
13	杨际味	14.2	200
14	施里侮	15.1	200
15	孙危硫	18	200
(自动)			

图19

如图18和图19是“通讯录”和“活动支出”两个数据表，“通讯录”表记录了联系人的详细联系方式，而“活动支出”表记录的是部分联系人聚会的开支。我们的目的是根据“活动支出”表中的聚会人员，结合“通讯录”表中聚会人员的联系方式进行查询。

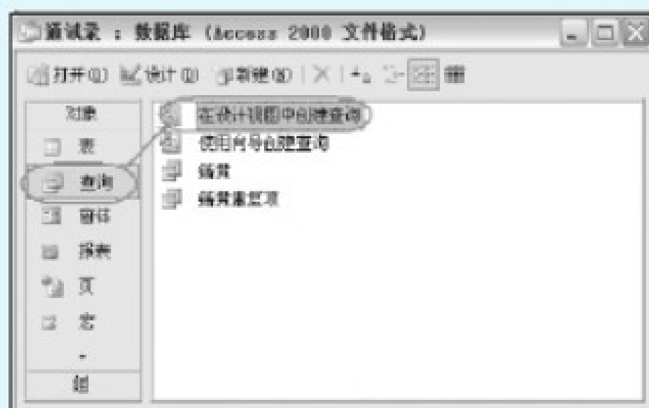


图20

1.在数据库窗口，可以看到有“通讯录”和“活动支出”这两个数据表。在“对象”栏中选择“查询”选项，然后在弹出对话框中双击右侧列表中的“在设计视图中创建查询”选项（图20）。

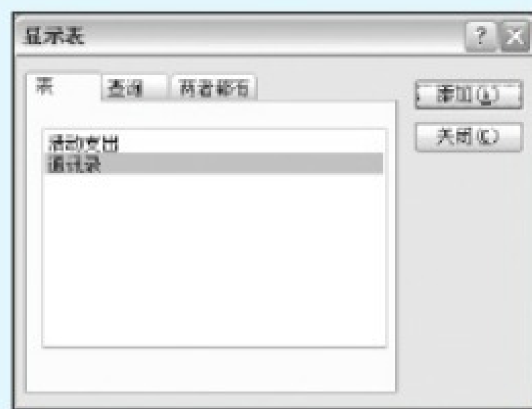


图21

2.在如图21所示的“显示表”窗口中，选中“表”选项卡中的“通讯录”数据表，再单击“添加”按钮，然后选中“活动支出”数据表，再次单击“添加”按钮，最后单击“关闭”按钮。

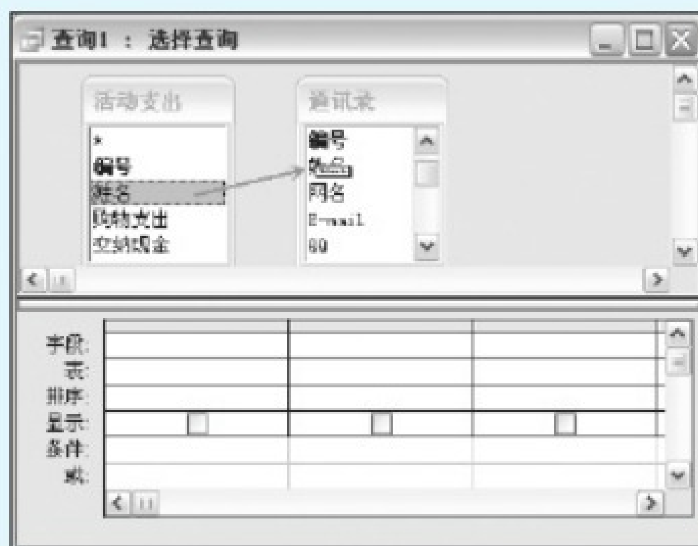


图22

3.在如图22所示的设计视图中已经并列了两个数据表，接下来要为它们建立联接关系。首先要确定两个表建立关系的字段，在“通讯录”和“活动支出”数据表中相互对应的字段是“姓名”，通过姓名可将两个表联接起来。建立联接关系的方法很简单：在设计视图中单击“活动支出”字段列表框中的“姓名”字段，然后按住鼠标左键不放将其拖至“通讯录”字段列表框中的“姓名”字段位置，此时鼠标光标显示成长方形。松开鼠标左键，则在两个表的“姓名”字段之间显示一条黑线，说明关系已经建立（图23）。单击图中的联接线，此时可以看到联接线变粗，然后单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“联接属性”选项（图24）。这时出现如图25所示的“联接属性”对话框。在此对话框中显示了“联接属性”的设计结果，在下方的单选按钮选项中选择第一个单选按钮“只包含两个表中联接字段相等的行”。

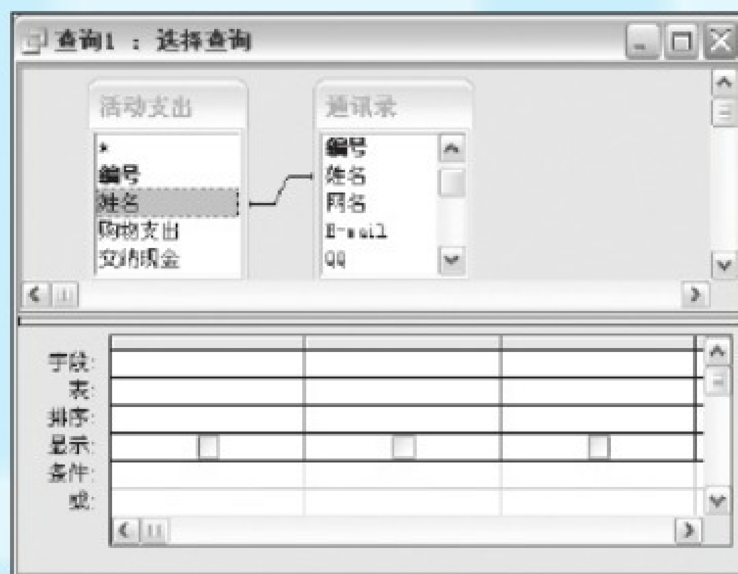


图23

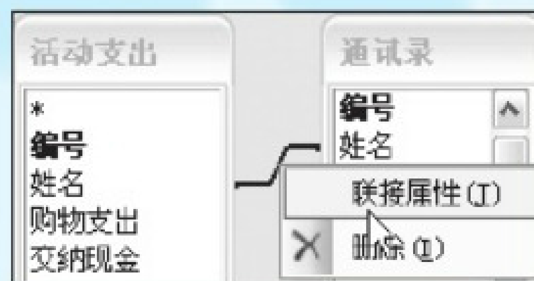


图24

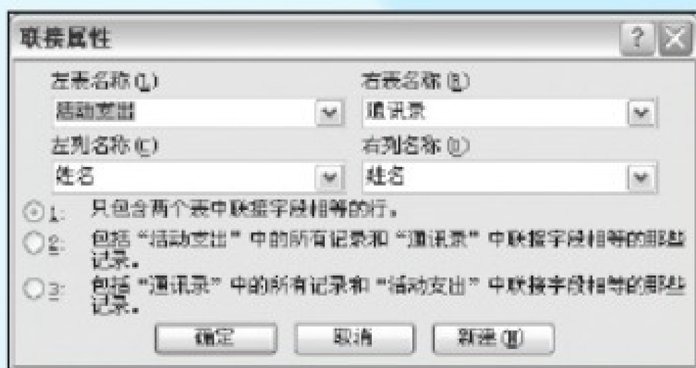


图25

4.单击“确定”按钮回到查询设计视图，下面就来为查询选择字段和设定查询条件。首先在“活动支出”的列表中双击“姓名”、“购物支出”和“交纳现金”3个字段，然后在“通讯录”数据表中双击“E-mail”和“手机”字段，在“排序”行中选择按照“姓名”升序排列。如图26所示。这时单击工具栏上的运行按钮（叹号图标），将显示如图27所示的查询结果，可以看到，凡是在“活动支出”表中存在的姓名，及其相应的“E-mail”和“手机”都被列出来了，并按照“姓名”升序排列。有了这个查询，就可以很快地根据查询到的联系方式，将活动支出情况报告给聚会人员。

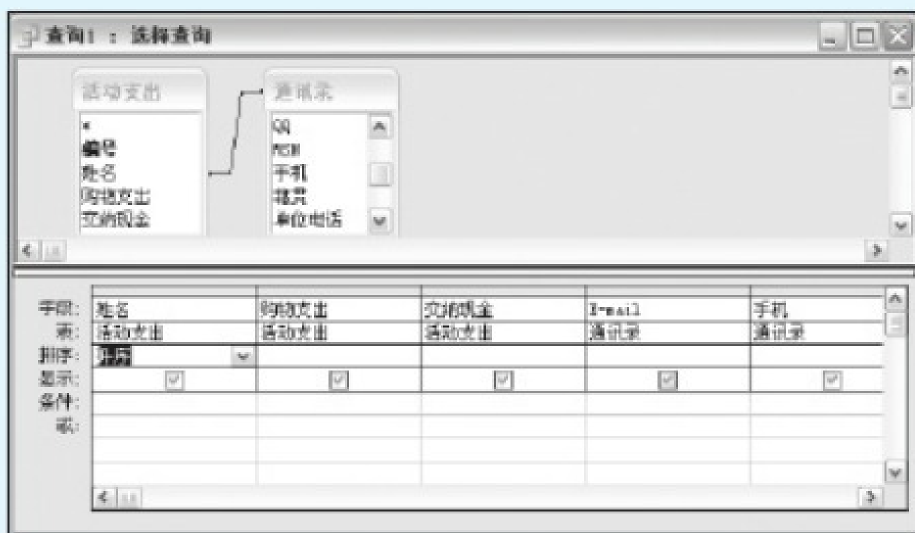


图26

姓名	购物支出	交纳现金	E-mail	手机
陈春当	24.5	200	[illegible]	[illegible]
冯极酒	19.4	200	[illegible]	[illegible]
何残终	50.8	200	[illegible]	[illegible]
金拦焦	751.4	200	[illegible]	[illegible]
孔吉伊	0	200	[illegible]	[illegible]
李樑钰	120.4	200	[illegible]	[illegible]
吕熊不	12.4	200	[illegible]	[illegible]
钱倚把	45.7	200	[illegible]	[illegible]
秦色带	45.2	200	[illegible]	[illegible]
施里侮	15.1	200	[illegible]	[illegible]
孙危硫	18	200	[illegible]	[illegible]
魏意倅	150.6	200	[illegible]	[illegible]
吴细一	78.1	200	[illegible]	[illegible]
杨际味	14.2	200	[illegible]	[illegible]
郑细醉	0	200	[illegible]	[illegible]

图27



编者按：本次再强调一下投稿规范问题，投稿最好使用文本文件格式，所配图片以通用图形文件格式提供（最好采用BMP格式），不要采用图文混排的Word文件格式。稿件文本和所配图片以邮件附件的方式发送至say@popsoft.com.cn，邮件最好写明投稿字样，以免被当成垃圾邮件过滤掉。

本期推荐文章

让不请自来的提示框走开

■北京 玉米

Windows XP SP2的发布，让IE终于有了阻止弹出式窗口的能力，很大程度上解决了烦人的弹出式Web浏览器窗口。但除了弹出式窗口，浏览网页时还常常碰到要求设为主页和安装ActiveX的提示框：前者如果你不点“是”将它设为主页，提示框就会一直弹出，直到你同意设为主页为止；后者不但烦人，还容易造成IE的假死。你是否对这样不请自来的提示框感到厌倦了呢？那么请跟我做。

一、让“设为主页”提示框走开

Buzof是一个可自动点击固定对话框上的指定按钮的小软件（下载地址是http://count.skycn.com/softdownload.php?id=4006&url=http://js-http.skycn.net:8181/down/SetupBuzof.exe）。它的使用非常简单：当“设为主页”对话框出现时，把Buzof主界面右边的十字准星拖到“否”按钮上，松开鼠标即可把它添加到Windows handlers列表中（**如图1**）。当同样的对话框再次出现时，Buzof就会扫描到，并自动为你点“否”按钮把它关闭。另外还可在Global Options中设置扫描屏幕的间隔时间以及禁止/允许扫描功能的热键，设置好后单击“Hide”按钮，Buzof就会在后台默默地工作了，需要时双击其系统托盘图标即可显示主界面。



图1

二、让安装ActiveX控件提示框走开

Buzof虽然也可自动关闭安装ActiveX控件的提示框，但它无法避免安装提示框出现之前IE的假死现象。最简单的解决方法是：打开“控制面板”→“Internet选项”，切换至“安全”选项卡，选中“Internet”区域并单击“自定义级别”按钮，在“安全设置”对话框中找到“下载未签名的ActiveX控件”和“下载已签名的ActiveX控件”，把两项都设置为“禁用”，确定即可（**如图2**）。



图2

上述方法会屏蔽所有ActiveX控件的安装，如果想有选择地屏蔽某些控件，“霸王插件免疫工具”可帮你做到，它的下载地址是http://sx.huajun.net/down/Anti.rar。它的使用也很简单：关闭所有浏览器窗口后启动程序免疫工具，列表中未经过免疫的插件显示为红色（**如图3**），在需要免疫的插件名称前打✓，然后点击“应用更改”即可。相反操作可取消免疫，重新打开浏览器后，免疫开始生效。



图3

以后浏览网页时，没有了弹出式窗口，也没有了烦人的提示框，感觉清静多了吧？

RM视频“录”出来

■山东 ZT

笔者经常在闲暇之时用摄像头录制一些生活片段，不过笔者这款摄像头附送的支持软件只能输出未经压缩的AVI格式文件，体积暴大。由于硬盘吃紧，笔者只好再用RealProducer Plus把它们压成RM文件，而这个步骤却很费时间。笔者想，如果能直接录制RM视频，那岂不是件美事！研究一番后发现，原来RealProducer Plus（下载地址是http://www.skycn.com/soft/1825.html）早就具备这项功能。

第1步，连接好你的摄像头，然后打开RealProducer Plus，其主界面**如图1**，先选择“Devices”，然后在“Audio”下拉列表中选择录音设备，通常就是你所使用的声卡，如果不打算录音，可选择“None”，再在“Video”下拉列表中选择你的摄像头，这时主界面上左边那个视频窗口中应该会出现摄像头捕捉到的影像。

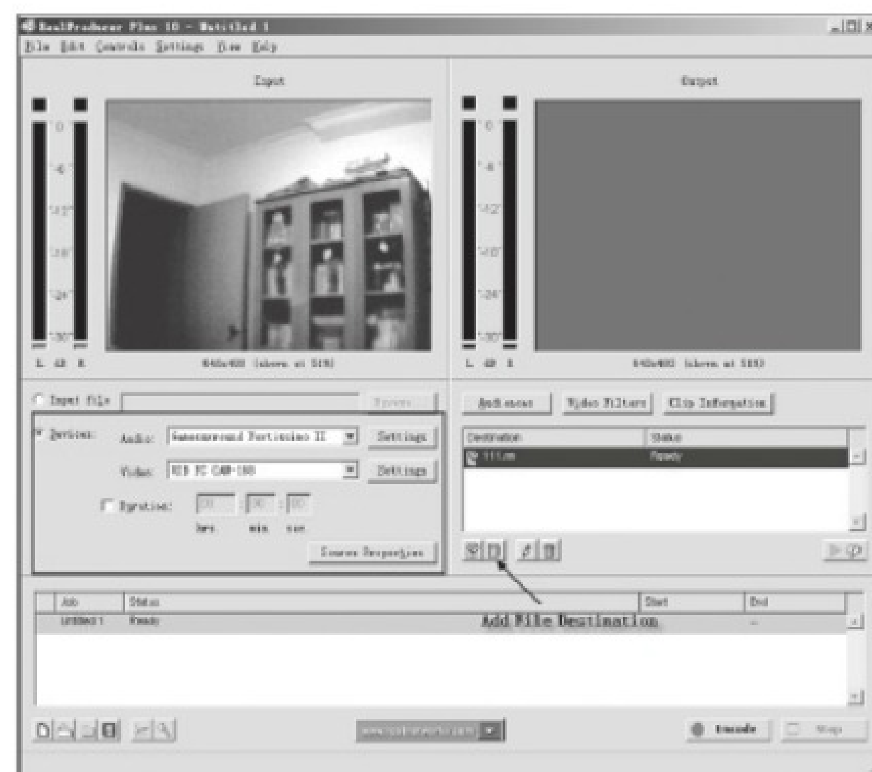


图1



图2

第2步，单击“Video”右边的“Settings”，在弹出的菜单中选择“DirectShow Filter Video Capture”，打开摄像头的“属性”窗口，**如图2**，在这里可调整图像的亮度、对比度、白平衡等参数，建议大家在调整时盯紧屏幕上的图像，以取得最佳效果。



图3

第3步，在刚才弹出的菜单中选择“DirectShow Pin”，打开第2个“属性”窗口，**如图3**，这里的主要设置参数是“帧率”和“输出大小”，大家对这个应该比较熟悉，笔者就不再罗嗦了。

第4步，单击“Audiences”，打开**如图4**所示的窗口，右下方的任务列表中有几个低码率的压缩设置，建议全部删除，然后在左下方的“Templates”（模板）列表中选择一个400kbps左右的模板。

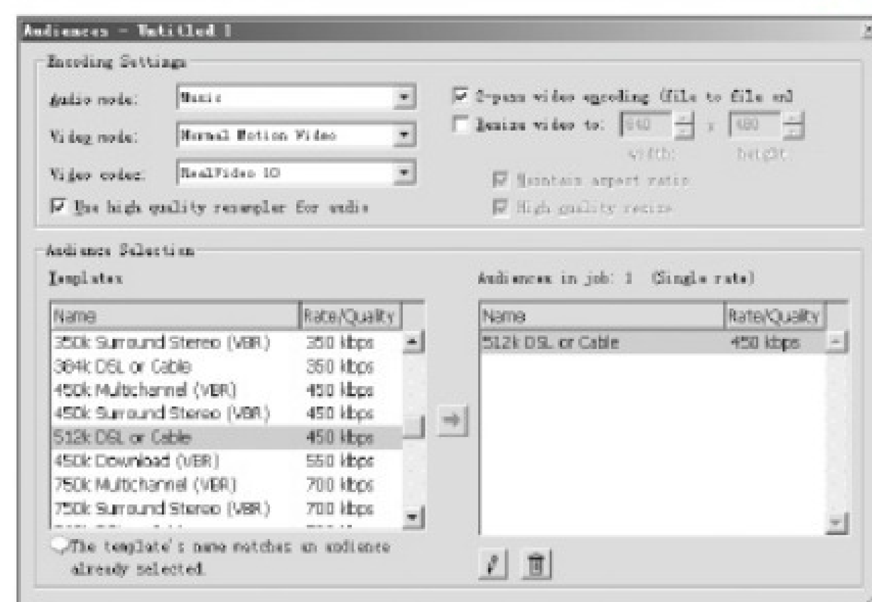


图4

第5步，单击“Add File Destination”按钮，选择RM文件的保存路径和文件名，再单击“Encode”即可录制了，想停的话可单击“Stop”，然后就可直接得到RM视频了。P

随意下载在线观看的电影

■北京 剑客

目前网上有许多在线电影可供观看，但这些在线电影网站对电影文件的真实地址进行了处理，我们无法直接找到真实地址来下载，只能在线观看。这样非常不方便，既无法长久保存这些电影文件，又无法随时随地欣赏，如果网速稍慢些还看不了，要是能下载下来就好了。我们没有真实下载地址该怎么办呢？利用16进制文件编辑软件WinHex可帮助我们找到电影文件的真实下载地址，这样就可随意下载那些只能在线观看的电影文件了。



图1

查看在线电影下载地址的原理：在线电影利用镶嵌在网页中的播放工具播放流媒体文件，而且大多数这类网站都会禁用鼠标右键功能防止我们查看网页源代码，此时我们只能在线观看这些电影。不过，有个问题这些电影网站却无法解决，即影片播放时其真实的下载地址在内存地址中会出现，而恰巧WinHex具有一个特殊的功能——内存编辑功能，利用内存编辑功能就可搜索到内存中的程序代码，从而找到在线播放电影的真实下载地址。

具体方法：在电影网站中点击你要下载的电影文件，待电影开始播放后执行WinHex，单击



图2

“工具”菜单下的“RAM编辑器”（或按Alt+F9组合键），会出现“编辑虚拟内存”窗口，**如图1**所示。选择其中的“Explorer”，点击它前面的“+”展开，再选中下面的“主要内存”，点击“确定”就会把Explorer加载到WinHex的内存编辑窗口中。接下来点击“搜索”菜单中的“查找文本”，出现“查找文本”对话框，在“下列文本字符串将被搜索(S):”一栏中输入“rtsp://”或者是“mms://”等电影文件可能采用的协议（或输入.asf、.rmvb、.wmv等电影文件的后缀名进行搜索），**如图2**所示，点击“确定”按钮开始搜索，很快就会找到该电影文件的真实下载地址，然后使用工具软件下载下来，以后就可在自己的电脑中慢慢欣赏了。

解除MSN的文件传输限制简便方法

■山东 ZT

据说是为了提高安全性，MSN Messenger 7.0对可传输的文件类型进行了很多限制，有大量的常见文件类型都在禁止之列。该举措是否真的能让我们更安全姑且不说，但给用户带来的麻烦却是实实在在的，那么该如何取消这些“鸡肋”一样的限制呢？

这个问题要解决，通过修改注册表就可以了（本栏目2005年12期有介绍），但对于菜鸟来说还有更方便快捷的方法——只要下载一个体积只有3kB的补丁程序就可解决，它的名字是File Extension Unblocker，下载地址为http://www.ke.idv.tw/uploads/wfdownloads/extfix.zip。打开压缩包，双击Extfix.exe，会出现**如图1**所示的提示，单击“是”即可。



图1

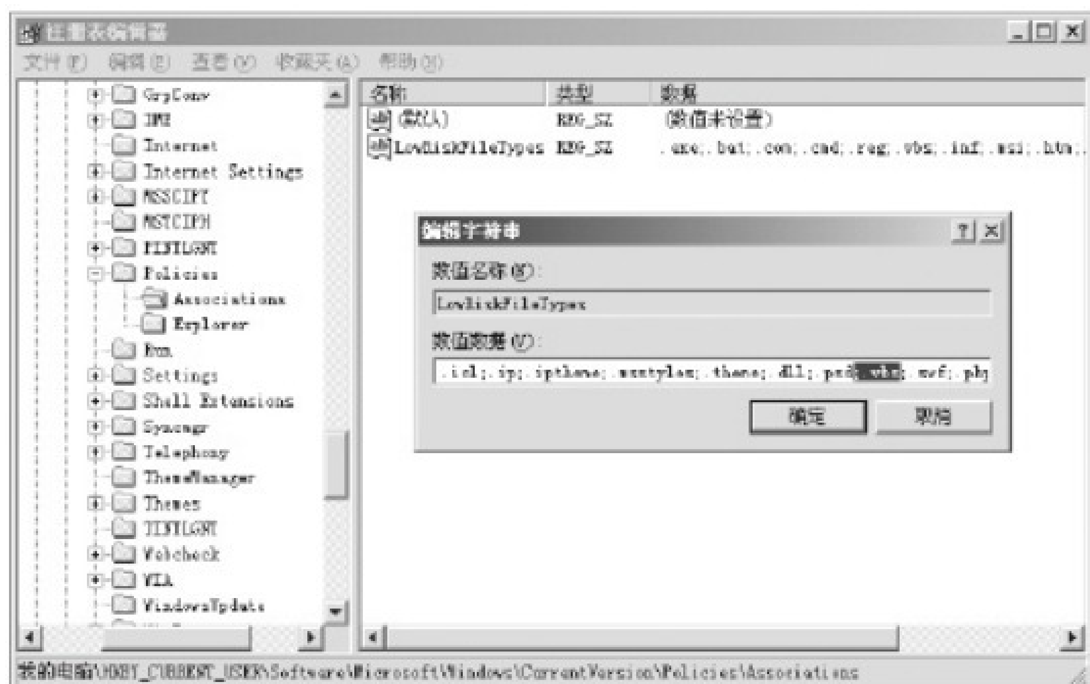


图2

经它修改后，就可用MSN传输任何类型的文件了。笔者试了一下，结果发现竟然连极度危险的.vbs文件也能传，看来这个补丁修改得有点过分，要想改回来，不修改注册表就不行了。

打开注册表编辑器，找到[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Associations]项，只要执行过上述补丁，这里就应该有个名为“LowRiskFileTypes”的字符串，**如图2**，右键单击该字符串，选择“修改”，打开“编辑字符串对话框”，把“数值数据”中的.vbs扩展名去掉即可。当然，通过修改这个字符串值，还可增加允许的文件类型，操作就不用笔者多说了吧！

Adobe Acrobat 7.0 Professional玩网文快捕

■江苏 顾舒平

以前上网看到有用的网文，直接把网页另存到“我的文档”，天长日久，我的文档里全是网页和存放网页图片的文件夹。或者把文字复制到写字板，Ctrl+C、Ctrl+V地操作也很繁琐。

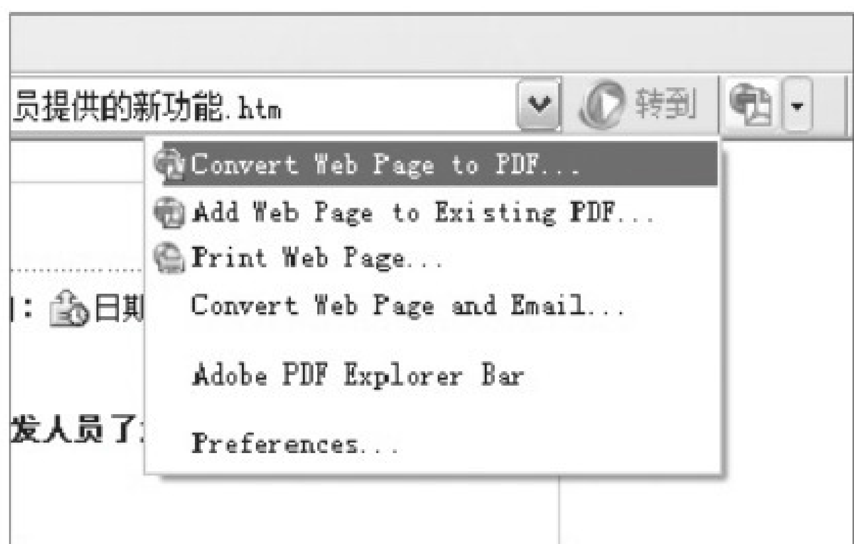


图1



图2

现在我们可利用Adobe Acrobat 7.0 Professional来“网文快捕”。

当我们看到一篇好的网文，点击地址栏旁边的Adobe Acrobat按钮，选择Convert Web Page to PDF，就可将该网页“打印”成PDF文件了（**如图1**）。

如果只需要其中的一部分内容，那就选择你想要的内容，然后点右键（**如图2**），在右键菜单中选择Convert selection to Adobe PDF，就可把你选择的内容（可包含图片、Flash等）保存成PDF格式的文档了。

如果想下载该网页上链接到的另一网页，可在链接上直接右键，选择Covert link target to Adobe PDF（**如图3**），Adobe会自动下载该网页，并保存到该PDF文档的，是不是很酷啊？

如果想把下载好的PDF文档中链接到的文章下载来，那就用Adobe Acrobat

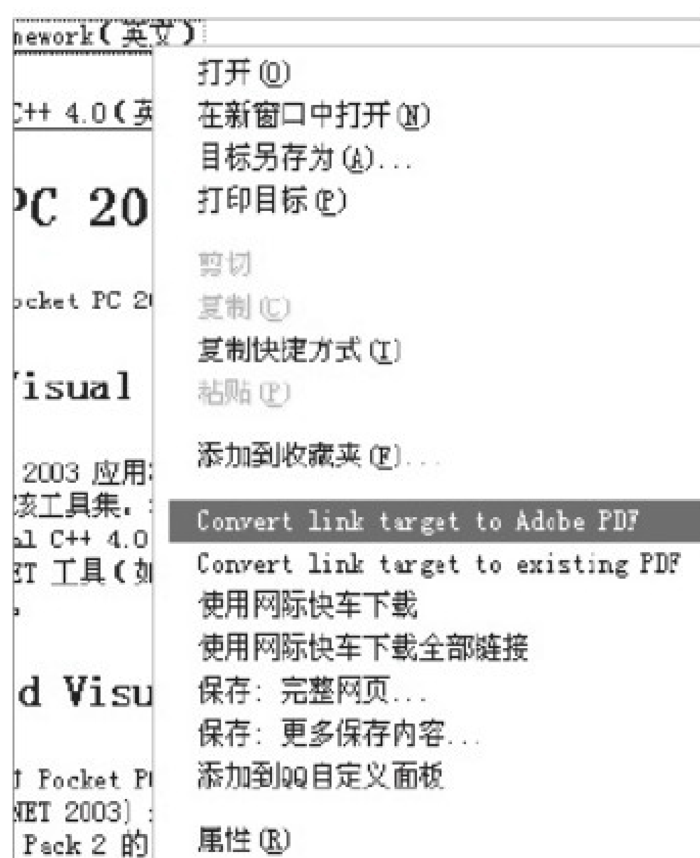


图3



图4



图5

7.0 Professional打开该PDF文档，在链接处点右键，在右键菜单中选择Append to Document（**如图4**），这时会出现下载状态对话框（**如图5**）。

Adobe会自动地把新下载文章添加到新的PDF页中。下载完成后，再点击原来的那个链接，是不是直接转到刚添加的那页去了？这个功能特别适合把一些多页的文章下载并合并到一篇PDF文档中去。在一些禁用鼠标右键、禁用“另存为”的网页都可用的哦。下载的文章多了，还可在Adobe Acrobat 7.0 Professional里把一些内容相关的文件合并成一个PDF文件（**如图6**）。



图6

看看自己拥有的一篇篇清爽漂亮的PDF文件，是不是很有成就感啊？Adobe Acrobat 7.0 Professional功能十分强大，下载网文不过是牛刀小试，其他许多强大的功能，一起来摸索吧。

剑走偏锋伪装IP地址

■山东 牟晓东 牟建光

奇门遁甲

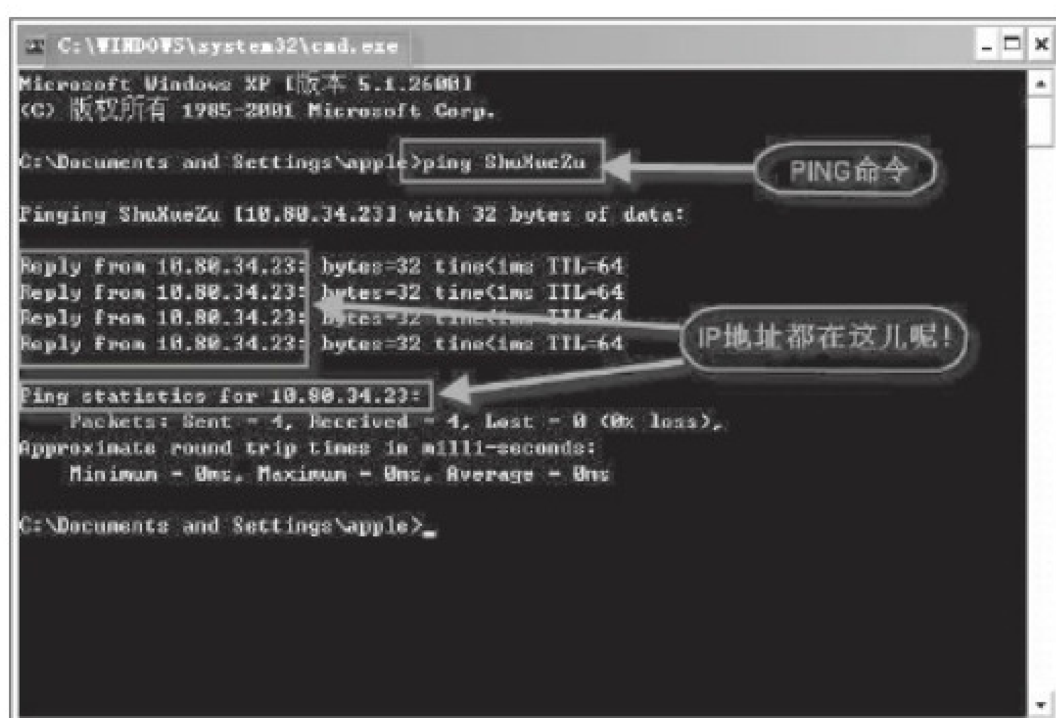


图1

在Internet上，暴露自己的真实IP地址有时是很危险的，很容易使自己成为别人的目标。在小区或公司、校园网等LAN中，暴露真实IP地址的后果也是一样的。所以伪装自己是安全的第一道保险，本文的伪装技巧适用于局域网。

原理非常简单：当我们双击“网上邻居”查看邻近的工作组计算机时，各种不同标识的计算机便呈现在面前，如“ShuXueZu”等。想得到某台主机的IP地址，只需在命令行方式下（Win98为MS-DOS方式，Win2000为CMD窗口）用Ping命令就可以了（**如图1**），很快窗口的下方就返回了“Reply from 10.80.34.23”的信息，无疑，这个“10.80.34.23”就是“ShuXueZu”主机的真实IP地址！别有用心的人就会从此IP地址下手，先扫描踩点儿，再找漏洞及空/弱口令，从而使最终入侵目标主机成为可能。

想想：如果我们把自己主机的“标识”改成一个假的IP地址形式（如10.80.34.250），结果如何呢？首先从“网上邻居”中查看，它就不再显示什么“ShuXueZu”了，而成了“10.80.34.250”。傻一点儿的黑客就会以为这就是IP地址，聪明一点儿的则会用“Ping　10.80.34.250”来查看，但他绝对会无果而终，因为他探测的是真正的10.80.34.250，我们不就安全了吗？

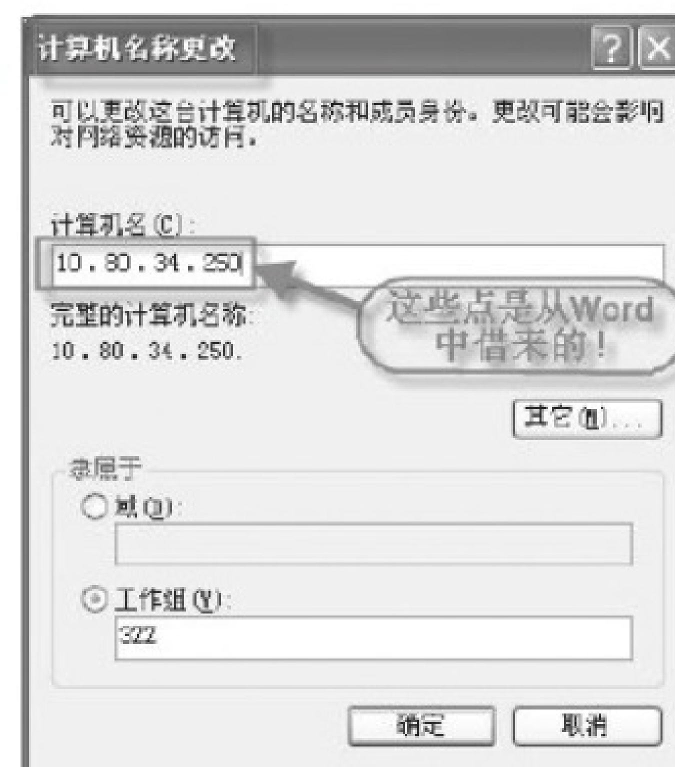


图2

不过这个思路的具体实现起来并不太容易，要有一点儿小技巧。在Win98中可先右击“网上邻居”选择“属性”，打开“标识”标签，进行改动后确定并重启机器。而在Win2000/XP中可右击“我的电脑”选择“属性”中的“计算机名”标签，再点击下面的“更改”按钮进入“计算机名称更改”窗口（**如图2**），把其中的“计算机名”改为“10.80.34.250”并确定就行了。不过，不管是哪种操作系统，如果你真的改成这种IP地址形式时系统会提示你其中含有非法字符“.”，这也是本文的关键！打开Word切换出一种中文输入法，输入“1.”（不包括两侧引号，那个“.”是由句号变来的），再小心地把这个“.”复制下来用到刚才的计算机名中试试。这回就成功了，而从表面上看会以为是真的“.”呢！

友情提示：伪装的IP地址原则上是可任意填写的，但为防欲盖弥彰，应把它写成本局域网内有效的某个IP地址形式。

试办公备

加密你的E-mail地址防范病毒

■辽宁 山冈

大家知道，如今的病毒大部分都是靠电子邮件传播的，传播速度快、范围广，杀毒软件也会经常检测到带有病毒的邮件，而且有的病毒邮件竟是自己发送出去的！这说明是有人恶意利用你的E-mail地址传播邮件病毒！那么他们是怎么得到你的电子邮件地址的？其实，这极有可能是在出入于论坛或留言板等各种场合留下了自己真实的电子邮件地址，这就是你泄露电子邮件地址的原因，所以将自己的邮件地址进行保护是最有效的措施。

一、加密电子邮件地址

这些搜寻邮件地址的行为一般都是基于网页源文件中的@进行工作的，所以对自己的邮件地址进行简单的加密就可防范，有很多的邮件地址加密工具可帮助你，我推荐“E_Cloaker”这款工具。下载后执行该软件，在“E-mail Address”输入自己的邮件地址，“Alternate Text”为该地址在网页中对应的文本，设定完毕后，点击“Make Code”生成加密代码（**如图1**），然后再点击“Copy Code”制加密代码，等需要填写邮件地址时，把这些代码复制上去就可以了，在网页源代码中显示的E-mail地址将是一堆乱码，但它在浏览器中正常显示邮件地址，十分实用。

网络上的防范基本禁止了，下面就本地来说一下安全防范。

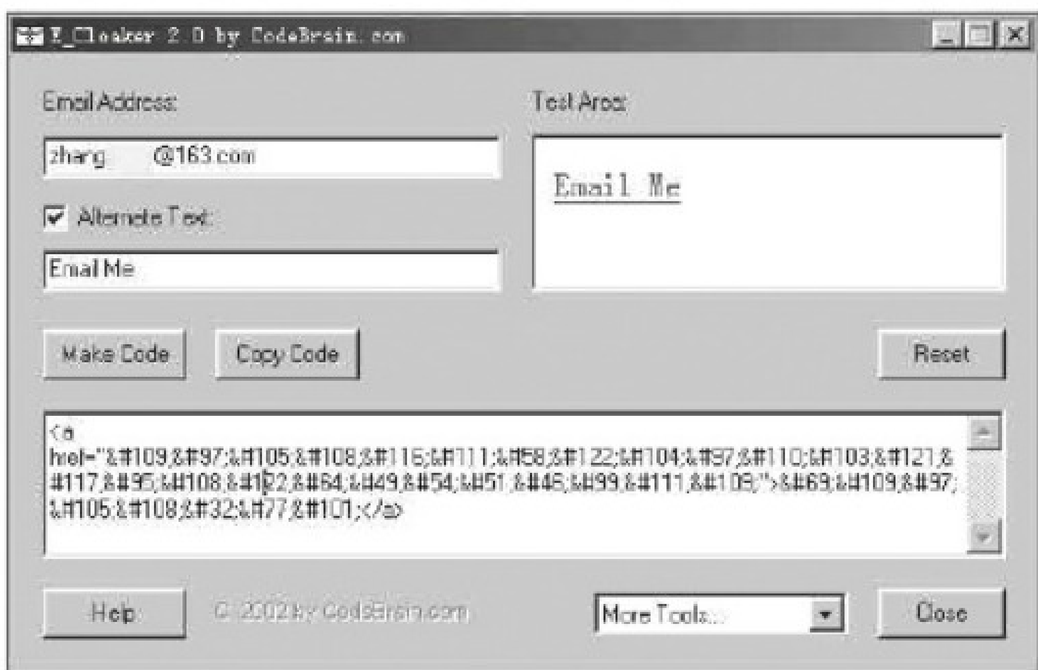


图1

二、设置好电子邮件收发软件

邮件搜集者为了收集到更多的邮件地址，他们会利用这样的方法：给用户发一个电子邮件，邮件中有一段地址验证HTML代码，当用户打开该邮件时，HTNL验证码就会验证用户的邮件地址是否有效，一旦有效就会把邮件地址发送给邮件搜集者，所以在本地电脑中安全设置邮件接受软件是十分必要的。

1.Foxmail邮件系统的设置

在邮件账户的“属性”面板中，点选左边的“字体与显示”，在右边的显示框中不勾选“使用嵌入式IE浏览HTML邮件”选项，这样就可防范直接浏览HTML文件造成的危害。

2.Outlook Expresss邮件系统的设置

可通过安装一个补丁程序“noHTML for Outlook Express”来达到安全目的，下载地址为http://www.baxbex.com/nohtml.html。安装完成后就可使用，进入Outlook Expresss系统后，工具栏上会出现补丁的按钮“noHTML”，选择它后就可在纯文本格式下浏览电子邮件了！

好了，现在你的E-mail地址就安全多了！

让“老”笔记本电脑快速启动

■四川 老工

系统休眠状态下，所有内存信息将保存在硬盘的一个特殊文件中，下次开机时只需从中读取，大大加快了启动速度，而且在这种挂起状态下耗电极少。但对于一些配置较低，无法安装新版操作系统的老本本，可否实现快速启动呢？

如果其BIOS支持挂起到硬盘的功能，使用PHDISK这个软件就可轻松实现，这样启动的时间将缩短到几十秒，并且什么时候不想用了，只要合上屏幕就可以了，连打开的文件都不用存盘，相当方便。也就是说将笔记本的当前工作状态存储到硬盘，然后关闭计算机，只要打开计算机，该程序会自动把保存的信息恢复，恢复到关机前的状态，这样用户所做的工作就不会丢失。

PHDISK有两种使用方式，下面简单介绍一下。

一是存储到文件：即挂起时产生一个隐含文件来保存所有的数据。硬盘格式化后，用光驱或软驱启动，键入“phdisk /create /file”，回车，屏幕提示：“Your save file is named C:\SAVEDISK.BIN and has a size...”，然后重新启动电脑即可。

二是存储到硬盘分区：PHDISK将根据RAM大小在硬盘上建立一个非DOS分区，用来在挂起时保存内存中的数据。一般建议用户采用存储到文件的方式。因为后一种要重新分区，对没有内置光驱的笔记本来说就太麻烦了。两种方法使用的效果是一样的。

用瑞星杀除首页变种ADO病毒

病毒名称：首页变种ADO（Trojan.Win32.StartPage.ado）

病毒类型：通过网络传播的木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：病毒将IE的主页、默认搜索页、空白页等修改为“找到了”网页的地址。造成用户打开IE即登录该网站。病毒还会在后台自动弹出IE广告窗口，干扰用户对电脑的正常操作。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.打开Windows任务管理器，在进程列表中找到名为“RUNDDL32.EXE”和“MSNMSGER.EXE”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

2.在进程列表中可能会有多个这样名称的进程，需将它们全部结束掉。

3.为了简便起见可重新启动计算机，进入安全模式下进行下面的操作。

二、删除病毒文件

1.在“我的电脑”中进行设置，显示所有的隐藏文件和系统文件。

2.删除掉Windows目录下的“MSNMSGER.EXE”文件。

3.删除掉系统目录下的“RUNDDL32.EXE”文件。

4.注意，清除病毒时一定不要打开IE浏览器。

三、清理注册表中的病毒项目



图1

1.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中找到“MSNMessenger”一项，删除。

2.打开注册表项HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\Run中找到“System32”一项，删除。

3.使用瑞星注册表修复工具修复被病毒破坏的IE主页、搜索页等项目（**如图1**）。下载地址：http://it.rising.com.cn/service/technology/RegClean_download.htm。该工具会自动检查异常的项目并进行修复。

瑞星提示：建立良好的安全习惯，不打开可疑邮件和可疑网站；关闭或删除系统中不需要的服务；很多病毒利用漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；安装专业的防毒软件进行实时监控，平时上网时一定要打开防病毒软件的实时监控功能。瑞星杀毒软件17.28.22以上版本可有效清除此病毒。



如遇病毒，请拨打反病毒急救电话010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网http://www.rising.com.cn。

巧用MPC，网络电视收看更轻松

■山东 ZT

随着宽带的普及，看网络电视成为一件非常时髦的事情，君不见各大软件下载站上的网络电视收看软件如雨后春笋一般，其实要收看网络电视很简单，我们只要“稍作改造”，就可把Media Player Classic（以下简称MPC）打造成一款免费的网络电视收视软件。

一、网络电视的真面目

网络电视其实就是电视台的在线直播，本质上与我们常见到VOD视频点播没有太大区别。网络电视通常使用Windows Media或Real流媒体播放，因此我们只要能获取电视台的在线直播地址，用Windows Media Player或RealPlayer就可免费在线收看。

既然如此，那为何还要再装MPC呢？因为它在兼容性方面表现非常出色，可同时支持Windows Media和Real格式，这会给电台的收看和管理带来很多方便。大家可到http://www.skycn.com/soft/98.html下载“暴风影音”的最新版本。

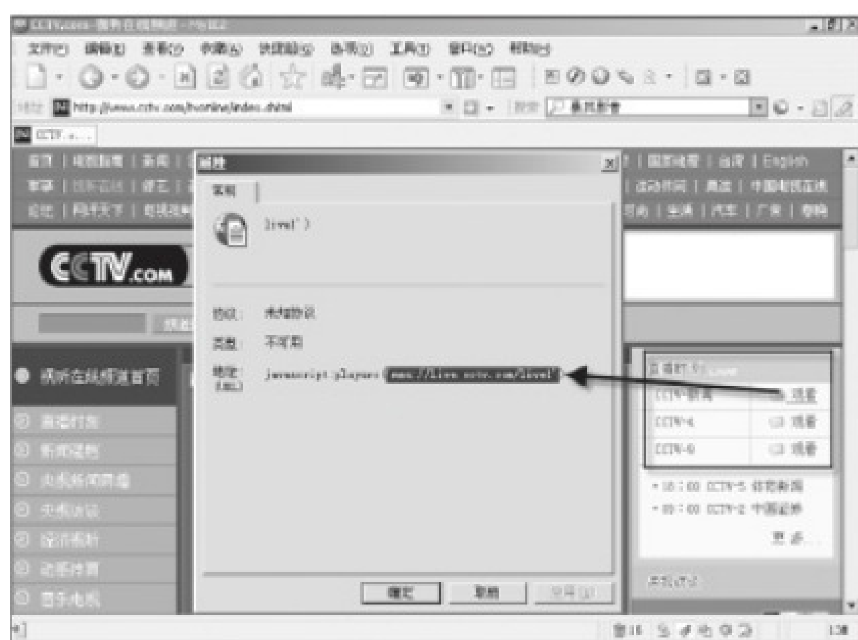


图1

二、获取直播地址

电视台的直播地址是网络电视收视软件最珍贵的资源，但对我们个人来讲，要得到它们其实并不难。

首先可从电视台的官方网站上查找。以中央电视台为例，打开http://www.cctv.com/tvonline/index.shtml页面，在页面右侧可找到“观看”链接，**如图1**，用右键单击，在弹出菜单中选择“属性”，在“地址”一栏中可找到诸如“mms://live.cctv.com/live1”的文字，这就是该频道的直播地址，把它复制下来备用即可。

另外也可在一些网络电视收视软件里找到直播地址，当然这些地址通常是被加密的，必须用一些小技巧才能把它们挖出来。以“网络电视探索者”（下载地



图 2

址是 http://www.skycn.com/soft/12188.html）为例，运行后任意选择一个电视台，等待播放开始后，在图像上单击右键，选择“属性”，**如图2**，会出现**如图3**所示的对话框，以“mms://”开头的文字就是该台的直播地址。

上面这个技巧只对Windows Media流媒体有效，对于采用Real流广播的电台就只能用“硬”办法了。在播放过程中拔下网线，就会出现**如图4**所示的错误提示，播放地址就在上面。



图 3

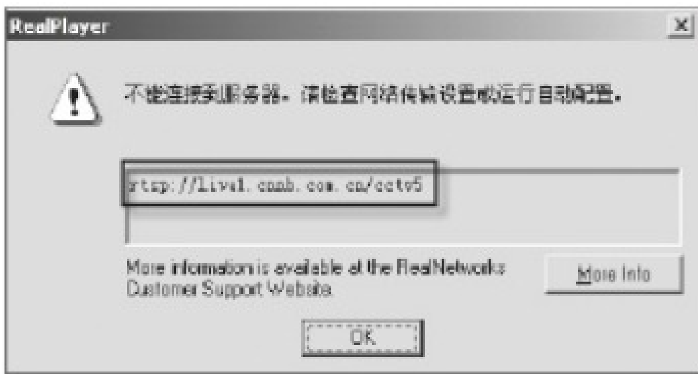


图 4

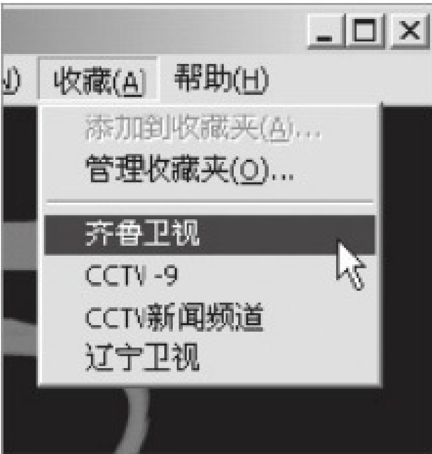


图 7

三、在MPC中整合电台

打开MPC，执行“文件”→“打开文件”命令，打开**如图5**所示的对话框，在“打开”中输入直播地址，单击“确定”即可开始收看。

电台如此之多，每次都这样输入地址实在太累人了。其实只要在播放时执行“收藏”→“添加到收藏夹”，就会出现**如图6**所示的对话框，输入电视台名称，按“确定”即可将其加入收藏夹，以后就可直接在“收藏”菜单中选择电视台了，**如图7**。

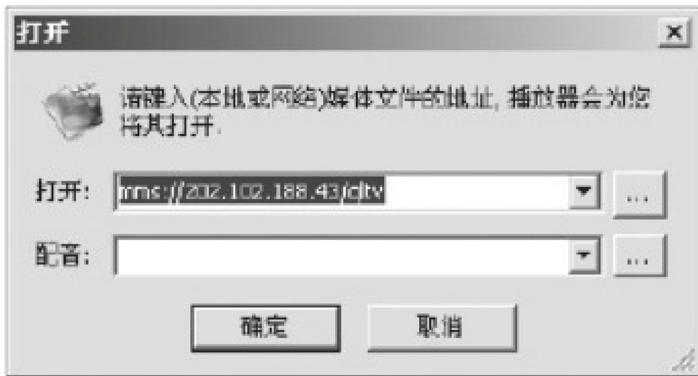


图 5

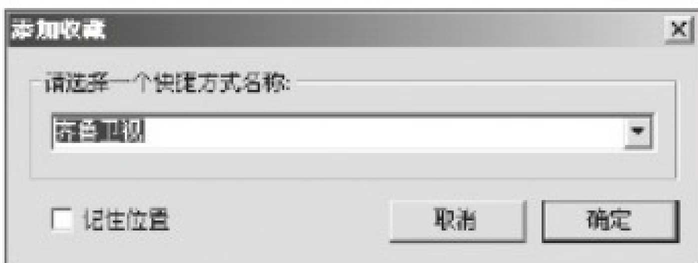


图 6

四、备份直播地址

怎么样？网络电视看得很爽吧！不过，现在还有一个问题，就是电台直播地址的备份问题。在重装系统或暴风影音播放软件后，收藏夹会丢失，如果你不想大费周折，就不要错过这一节。

MPC默认把收藏夹保存在注册表。在“开始”→“运行”中输入“Regedit”，按回车打开注册表编辑器，找到并选中“HKEY_CURRENT_USER\Software\Gabest\Media Player Classic\Favorites\Files”主键，执行“注册表”→“导出注册表文件”即可备份。要恢复时只要双击得到的.reg文件即可。

通过更改设置，MPC也可把包括收藏夹在内的设置保存在单独的.ini文件中，该文件名为Mplayerc.ini，位于暴风影音的安装目录下，备份该文件即可保存收藏夹。

WinXP的屏幕键盘

■山东 牟晓东

在不少游戏的账号登录界面中，在进行密码输入时会弹出一个屏幕键盘，玩家可通过鼠标的左键单击来进行密码序列的输入，其目的是防止密码被木马之类的程序盗取。因为木马能暗中记录下用户键盘的顺序输入字符序列，但如果用鼠标点击屏幕键盘的方式就安全多了，因为木马记录的只能是单击、单击，还是单击！

Windows XP提供了屏幕键盘功能，不过微软的目的可不是为了什么安全，而是为满足一部分有移动障碍的残疾朋友而特别设计的，当然还可用于最基本的键盘教学。调出屏幕键盘的方法非常简单，因为对应的程序是OSK.EXE（On-Screen Keyboard），所以只要打开“开始”→“运行”，填入“OSK”（不包括两侧引号）并确定，也可在C:\Windows\System32文件夹中找到该程序双击来执行，此时桌面上就弹出了屏幕键盘（**如图1**）。不管是在Word还是在记事本中，试试用鼠标左键单击屏幕键盘的各个键，是不是效果与真正的键盘一样？



图 1

一句话技巧

估计大家都知道Outlook有撤回邮件的功能，其实QQ邮箱也提供这种功能，实现前提有二：一是发件人与收件人使用的QQ邮箱都不是免费邮箱；二是收件人还没有收取QQ邮箱中的该邮件。达到这两个条件之后，可按以下步骤撤回邮件。

启动QQ，进入QQ邮箱，在“工具”菜单上，单击“远程邮箱管理”。单击“共享文件夹”，只要发出的邮件尚未被QQ好友收取，那么在该文件夹中即可看到自己发出的邮件。单击要撤回的邮件，再单击“删除”按钮，则收件人就只会收到邮件被撤回的通知而不会收到邮件了。

山东 西贝

网络风格癖

■广东 GZ

编者按： 都说网络是现实的一种延续，生活中的柴米油盐搬到网络上就变成了“网络生存”，而随笔杂记的东西被延续成“博客”，许多感人的故事和动人的事迹也在“帖子转载”中被无形地永久流传下去……尽管网络无法延续阅读时翻动纸张的快感与随时随地随心所欲的惬意，但是网络确确实实地带来了新的阅读体验，本文的目的，就是带领大家来感受一下网络阅读。

平面媒体的网络延续

QQ 的网络杂志早已名声在外（http://mag.qq.com/index.shtml），借助着庞大的用户群基数一呼百应，数十家传统平面杂志的加盟自是风光无限，若说知名度恐怕无出其右。遗憾的是 QQ 的网络杂志目前仅是传统平面杂志的简单延续的电子版本（图 1）。它只是将传统杂志的载体由纸张变为了浏览器，严格地讲不是真正意义上的网络杂志。

事实上随着网络对生活的不断渗透，越来越多的传统杂志也选择网络电子版，这类杂志的电子版通常都需要安装 FlipViewer阅读器，并在第一次打开电子杂志时需要输入访问密码。FlipViewer阅读器的特点在于保持了阅读时的翻页动作，使阅读者有传统的阅读感觉，其操作也非常简单。许多电子杂志都是采用FlipViewer格式，例如时尚杂志《瑞丽》，从纯粹的阅读感觉上来说，制作精良的 FlipViewer 格式还是稍逊于传统电子杂志的标准格式 PDF，这不免使得杂志的阅读质量略有些下降（图 2），操作也稍嫌不便，不过依然是传统平面杂志转向网络杂志最值得的推荐者。度过相对难熬的适应期，用户应该抛开对习惯的依赖，来接触更为纯粹的网络原创杂志。



图 1



图 2

感官的饕餮飨宴



图 3

COLDTEA 网络杂志完全是一种视觉的冲击（http://www.coldtea.cn/index.htm），这本图像占据99.99%的视觉网络杂志，其内容强调以个体感受为中心，充斥着青春、叛逆、出位的享乐主义格调（图3）。它将年轻人的生活、思想、感受，以独特的视觉方式向读者呈现。杂志的自我定位不是生活、娱乐、资讯，也非政治、评论，而是一种思想、一种饮品。COLDTEA 杂志沿用了正规视觉杂志的体系，摄影注重强烈的视觉冲击力和舞台化的唯美效果，所用摄影图片具有商业摄影所弥发的那种侵略性，风格张扬而拒绝内秀（图4）。COLDTEA网站提供RSS



图 4

链接，这值得专业媒体网站学习。

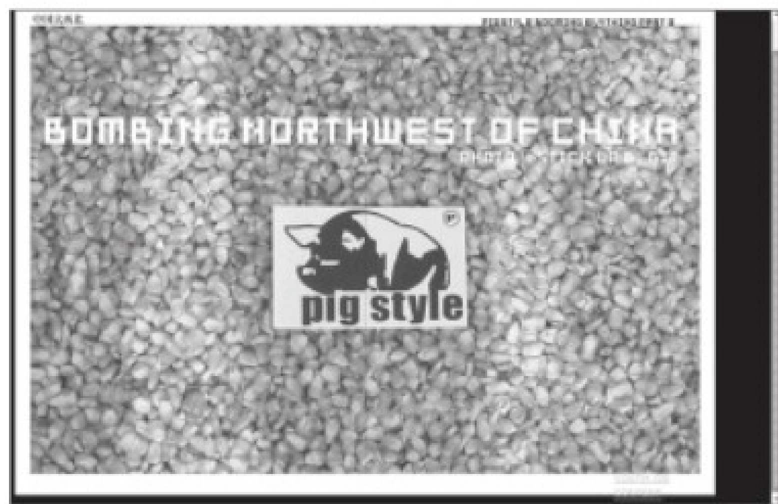


图5



图6

同样是一本图像占据99.99%的视觉网络杂志，《风格癖》的风格则更为纯粹（http://www.pigstyle.net/），你可以形容它"Indie，Cool，独立，纯粹"，与《风格癖》半谐意半谐音的"Pig Style"的肥猪标志在杂志的每一页冲击着阅读者的神经（图5）。风格癖内容以采访介绍大众喜爱而又不为人知的国内外事物、个人或组织，包括弱小机构、组织、艺术家、插图家、摄影、音乐人士、DJ、地下乐队、另类漫画，推荐独立唱片以及身边的一切渺小事物和景物。内容决定形式，因此《风格癖》是本不划分定位、主观意味浓厚的网络艺术杂志。它试图表达或者介绍自身喜爱的社会独特的文化符号，尽管内容可能非常抽象，但确是对世界的某一小部分的客观描述（图6）。

在经历上述强烈视觉冲击之后，《灰尘杂志》会将阅读者从一个极端迅速拉向另一个极端（http://www.supernb.com/），它的风格简单、质朴、专一、纯粹，不过分张扬而又不乏激情（图7）。《灰尘杂志》的内容是以介绍西洋欧美音乐为主，不排斥任何一种类型音乐的音乐周刊，相对自由的网络环境和摈除商业的约束羁绊，使杂志充满了非主流的独立精神，也使得杂志本身专注于内容本身，也就是纯粹的音乐。从阅读的角度来说，《灰尘杂志》的页面设计过于简略，甚至缺乏网络杂志基础必要的页面跳转功能，不过从内容本身来说，这肯定是网络少有的纯粹听觉享受，精心推荐的全部音乐都附有相应的MP3下载，这种内容的精致完全掩盖形式的不足（图8）。但是阅读者必须自己修改其中的音乐下载链接，否则这将会是一份无声的音乐杂志。


图7


图8

灵魂的深度触及


图9

相比许多雄心勃勃、口号惊人的国内网络传媒，地处一隅的《羊城网友周刊》会给人偏安和不争的错觉（http://www.gznf.net/），但是这个创立于2000年的网络杂志是顽强、规范的地域性网友原创文章集散地的最优秀标本（图9）。风格清新入世、理性、生活化，沿袭大众路线，没有高高在上，也绝不会缺乏深刻和独特视角。虽然缺乏传统杂志的"权威"和"力量"，但是杂志草根精神更彰显评论的独立性，而这些正是所有国内传统平面杂志所无法企及的目标。《羊城网友周刊》的网络平台支持RSS链接，这就使阅读变得异常轻松和简单。

同样以思考为旗号的《青草》则体现了网络杂志的另一面（http://www.qingcao.com/），昭然若揭的小众路线，词藻堆砌得不免浮嚣，姿态强硬得甚至做作，不过它仍然是一份值得抽点时间读读的草根杂志（图10）。从其内容来看，《青草》很容易被断定为评论反思类的期刊，它是一种特定阶层信仰凝聚的方式，而并非是为纯粹阅读而生的信息平台。阅读者其实可以不关心内容到底是什么，而只要阅读后坚信自己也能做什么。



图10

作为科普读物的《三思科学杂志》却具有国内传媒罕见的人文精神（http://www.oursci.org/mag.htm），你可以评价它是"出色却不刻板僵化的科普读物，充满追求自由的科学精神，并怀有悲天悯人之心"（图11）。这份免费网络杂志的信念常让我想起以下的场景和对白——大海怒潮从海滩呼啸而过，留下一地无力返洋的鱼，一人不厌其烦拾鱼归海，一人问："海浪瞬间又至，一己之救又有何意义？"拾鱼者举手中鱼答："至少我能救这条鱼"。


图11

时尚的三套马车

XPlus杂志绝对是网络杂志一次商业性的突破（http://www.xplus.com.cn/），事实上从内容上来说，XPlus网站自己并不制作任何杂志


图12

但是从形式上来说，XPlus杂志却拥有十数种网络杂志，并日趋壮大（图12）。这个全新的概念应该这么解释，网站提供的其实是XPlus这个下载软件和阅读平台，而加盟的网络杂志提供的则是免费的内容，两者的利润则来自于第三方的广告。这种网络杂志全新的商业操作模式带来的则是非凡的活力，激活了网络杂志的发展前景。

Zcom杂志几乎就是XPlus的翻版（http://www.zcom.com/），无论是网站界面还是Zcom软件的界面，简直就是XPlus的孪生兄弟（图13）。这种明显的模仿秀决定了Zcom必须要做得比XPlus更优秀，因此Zcom杂志种类铺开面更大，软件的资源占用也更让人满意。不过就整个杂志的制作质量而言，Zcom杂志较XPlus杂志尚有一定差距（图14）。


图13

双木成林、三人成众，因此同样形式的Freshbook网络杂志的出现也就不会令人奇怪了（http://www.freshbook.cn/）。虽然从网站的界面和Freshbook软件界面来看，Freshbook显得粗糙而在三者之中处于下风（图15），事实上它的杂志中包含了不少极难得的精品，是那些地下或半地下、公开或半公开的网络作品的汇成。例如有上面介绍过的《三思科学杂志》——其内容无变但制作变得更为精美；再比如Cgart这样国内难得一见的网络平面艺术杂志（图16）。


图14



图15



图16

专栏



今天你“百度”电影了吗

前不久，百度推出电影搜索（movie.baidu.com），一时间百度影视备受追捧，在QQ聊天里，在各种论坛中，在百度贴吧中，类似的讨论和交谈此起彼伏。

由于目前尚处于测试期，还有很多网友不知道百度影视的使用方式和优势所在。笔者现在把自己在试用过程中的体验感受，拿出来和大家分享。

百度秉承搜索技术，将搜索技术引入电影。和MP3搜索类似，在百度影视里，你可以按照各种关键词方式进行电影搜索。我比较喜欢看韩国影视，比如“与鬼同桌”，你有多种方式可以选择，其一，直接输入“与鬼同桌”进行搜索，其二，如果你暂时性的忘记了影片的名称，你可以选择输入某片导演的名称，也就是搜索导演的作品。比如输入“LEE_Soo_youn”，你同样可以找到“与鬼同桌”这部电影。其三，如果你连电影名称或导演都忘记了，也没关系。你可以选择输入主要演员名称，比如输入“全智贤”，你也可以如愿找到这部电影。

看来，目前百度影视对于电影搜索，支持影片名，影片别名，导演名，主要演员名等关键词搜索，你可以随心所欲查找目标影片，不光是电影，喜欢电视剧的朋友也一样能找到满意的剧作。

百度影视提供多种分类方式。百度影视为了用户使用方便，首先将影视分为“电影”“电视剧”“综合”三类。其次，根据影片的内容又独家将电影分为“爱情”“动画”“动作”“剧情”“科幻”“恐怖”“悬疑”“灾难”“战争”“犯罪”“纪录”等十二小类，把电视剧分为“爱情”“历史”“喜剧”“武侠”等四小类。

百度影视汇集了九州梦网、新华电信、东方宽频、动感央视等服务商的影视资源，如果用户的电脑带宽足够，同时用户时间也比较充分，用户可以选择在线播放，根据我的体验，建议大家使用IE6或更高版本的浏览器，另外播放器最好选择media player9。如果你的时间紧张，不能即时在线观看，那也没关系，你可以选择下载，这样可以保存在你的电脑硬盘里，只要你硬盘空间足够，你可以随意下任意存，方便的时候再看。在测试期间，我的总体感觉是网络带宽足够，在线播放效果比较流畅，画面质量也不错。有时候播放偶尔不畅，可能是片商的问题，百度给出多种选择，换一家片商效果会好很多。

百度还开通了读者信箱，有任何疑问可以发信到dzrj@baidu.com，获得咨询。

[编者按]客者,《中国大百科全书》定义为"参与某种活动的行为人,往往漂移不定"。故高明的翻译家将Hacker译成了黑客。黑客、闪客、博客、播客……这一群互联网上的"客人"构筑起了我们这个多姿多彩的网络世界。在前几位"客人"的出现被炒得火热时,又有一位"新客人"慢慢"渗透"进了公共分享信息的传媒时代——"他",就是"维客"。



人人都是维客
——维客帝国不完全攻略

■北京 药师兜

大家初听到这个词,想必脑海中又浮现出"博客"概念。既然已有博客在先,那维客的存在还有什么必要?简单点说,维客与博客最大的区别就是:后者的阅读者只能被动地接受作者的意思,如果对某个观点不满,顶多在文后写上几句反对意见;而在维客中每个人既是阅读者,同时还是作者!很神奇是么?下面就让我们一起走入"维客"世界。

一、认识维客


图1

维客的概念早在上世纪90年代中期即被提出,其英文名叫"wiki wiki"。这个词源自夏威夷语的"weekee weekee"(Quick),即"快点快点"。世界上第一个维客网站诞生于1995年,由一名自由职业者沃德·坎宁安创建。沃德·坎宁安(图1)发明它的初衷是要建立一种能让人们自由交流彼此经验的平台,他主张"人喜欢讲话是本性"。在建立维客技术时,他非常希望激发每个人喜欢讲故事的天性。维客网站基于一套名为"波特兰模式知识库"的工具,这是一种超文本协作式写作工具,浏览者可在网站的基础上对网页文本进行翻阅、编辑、修改;同时它还支持面向社群的协作式写作;最后,wiki的作者自然而然地就构成了一个社群,wiki系统为该社群提供简单的交流工具。与其它超文本系统相比,wiki有开放及使用便捷的特点,可帮助我们在一个社群内共享某领域的知识。

来个通俗点的解释:根据"超文本协作式写作"的定义,任何人都可随意更改维客网页上的资料。比如某人编写了内容放在网站上,浏览者中只要有任何一人觉得有可改正的地方,无须注册即可修改其中的内容;参与修改内容的人与作者一同被称为"维客",维客写作者们自然构成了一个社群。从上个世纪的90年代初至末期,"波特兰模式知识库"根据面向社群的协作式写作,不断衍生出各类支持这种写作的辅助工具及网站。

二、成为维客

有朋友会问,参与修改内容的人与作者一同被称为"维客",那成为"维客"的门槛岂不是很低?无须注册或验证即可随意修改网站资料,那不乱了套?其实你想到的,维客的"老祖宗们"都想到了——维客体现了一种中国古典哲学思想:"人性本善"!"老祖宗们"认为来故意破坏wiki网站的毕竟是极少数,大家来编辑网页无非是为了共同参与。即使有少部分"恐怖份子"抱着或破坏或恶作剧或好奇心态更改了内容,为维持网站的正确性,wiki在技术与运行规则上会做一些规范,它们包括:

1. Sand Box机制。几乎所有wiki网站都建有一个Sand Box(沙箱,也称为沙盒)页面,其功能就是让"新维客"们先到Sand Box页面做测试。它与普通页面的功能完全一样,在这里你可以"为所欲为"。

2. 锁定页面。一些重要页面可用"锁定技术"将其锁定,一般人不能进行编辑。

3. 改动保留。对网页每一次的改动进行保留,纵然某个维客将整个页面删掉,管理者也能从容地从先前记录中恢复最正确的页面版本。

4. 对比版本。维客网站的每个页面都有更新记录,将任意两个版本进行对比,wiki能轻易找出它们的差别。

5. 更新注释。维客能在修改页面时在描述栏里写下注释,作为更新内容的依据。这样,管理员就能知道某人更新页面的情况。

6. 禁止IP。"不怕一万,就怕万一",wiki有封存IP功能,将恶意篡改页面者的IP记录下来封存,他就没辙了。

原则上不用注册即可登录维客网站进行任何操作,但注册后再登录,有如下"好处":

1. 其他参与者可通过你的用户名认识并了解你的贡献。你将拥有一个自己的用户页,通过它来介绍自己,且可以用用户对话页与其他用户进行交流。

2. 可将编辑的文章标记为"小修改",方便其他用户对你所修改文章的了解。

3. 可用监视列表监视编辑过的和感兴趣的文章。

4. 其他用户可通过你的E-mail与你取得联系。
5. 可以重命名一个页面。
6. 可以通过参数设置，设置自己的浏览方式



图3



图2

怎么样，很有趣吧！是不是很想尝尝当维客的滋味？下面就以国内著名的维客网站“网络天书”（http://www.cnic.org）为例，带你进入一个奇妙的维客世界。



图4

登录网站（图2），你能看到一个类似词典式的页面，其中有很多链接——暗红色的链接表示该条目暂时没有任何记录，有待你去加入内容；而深蓝色链接则说明此条目已有人进行了词典解释，当然你也可补充。

以“文学”这个词为例，可通过“网络天书”提供的搜索引擎输入“文学”，点击“进入”链接（图3），屏幕上就会出现图文并茂的有关“文学”的详细资料（图4），里面的内容都是由众多网友热心修订而成。如果你觉得有什么不对，可点击页面上方的“编辑”链接，此页面中有一个用于编辑与修改记录的文本框（图5），可在其中增删或修改任意内容（编辑前请仔细想清楚，可不要一时手痒，只图你痛快，不考虑后果地胡乱修改）。



图5

2002年3月，用户“24”在维基百科英文站发表了许多言辞过激的文章，最终导致了严重的人身攻击。2002年4月，维基百科禁止用户“24”对其文章进行编辑，但允许其继续浏览；同年9月，经常在德国历史相关的文章中发表亲右翼观点，并导致多次争论的用户“Helga”，被禁止编辑维基百科！而在维基百科中文站上，关于“导演”一词的解释曾被前前后后修改多次。最初的中国维客还按照《中国大百科全书》的说法将其解释为“把文学剧本搬上银幕使其成为影片的主要艺术家”。但是随着娱乐圈“潜规则”的影响，其定义被一再地修改。没过几天，导演的解释就被改成了“导演都是大流氓”……



图7



图6

点击“保存本页”提交后就能看到自己的修改结果了。要查看“文学”的历次更新记录，只需点击页面左侧的“最近更改”（图6），在弹出的页面中（图7）就能查阅到包括修订者IP地址与修改时间在内的列表。单击列表中的内容，即可了解每次修改的具体文字或图片更新情况。这样，就完成了一次维客操作。

如你所见，成为一个“维客”就是这么简单！

三、维客天下

上世纪90年代初，一个叫作Interpedia的计划开始在全球传播——它的计划是编写一个任何人都可以参与进来的“互联网百科全书”。而维客的这种“人人为我，我为人人”的精神，与Interpedia计划不谋而合。因此“网络大百科全书”的雄心壮志开始在一些维客心中熊熊燃烧，其中最为人所知、影响力最为广泛的就是“维基百科”（wikipedia）（图8）。它是目前世界上最大的维客网站，同时又是一个影响全球范围的百科全书协作计划。与传统百科全书不同的是，它希望通过普通大众的参与，创作一个包含人类所有知识领域的百科全书！它允许任意第三方不受限制地修改、复制及发布资料的任何部分甚至全部，是一部极其开放的百科全书。其构想最初由拉里·桑格提出，自由职业者吉米·威尔士将其发扬光大。2001年5月，包括汉语、俄语、法语等在内的13个非英语维基百科版本协作计划拉开帷幕。维基百科中文站作为“维基百科协作计划”的中文版本，3/4内容由全球各地华人一同合作完成。



图8

2003年1月22日，维基百科英文站的条目达到了100 000条。整个维基百科全书计划中没有传统意义上的“主编”，它完全由来自世界各地的维客们共同参与完成。

维基百科中文站大事记

2001年5月，维基百科中文站与其他语言的维基百科协作计划一起成立，但没人

推荐条目，当时的域名为zh.wikipedia.com，不支持中文直接输入。

2002年10月24日，用户Ghyll在五笔软件的帮助下撰写了中文站第一个有意义的条目——HomePage。

2002年10月27日，中文站移动到新服务器，软件正式升级到Phase III，域名改为zh.wikipedia.org。

2003年5月14日，中文站有了华人管理员。

2003年9月21日，中文站突破了2000条条目，但其中包括同一文章的繁简两个版本。

2003年10月21日，中文站注册用户数突破了1000人。

2003年11月21日，中文站突破了3000条条目，但其中包括同一文章的繁简两个版本。

2003年12月，中文站出现某词多义的多次争议，最后产生并采取“用户投票形式来决定词义解释”的方案。

2004年1月6日，中文站注册用户数突破了2000人。

2004年1月23日，中文站突破了4000条条目，但其中包括同一文章的繁简两个版本。

2005年5月，维基百科中文站4周年。

那位看官又问了，“这有什么新鲜，搜索引擎不也干这事？”……嗯，问得好！为体现“网络大百科全书”与一般搜索引擎的差异性，我可以带你做一个小实验——深入求证维基百科的信息储备和管理能力。以“同人”这一21世纪新出现的词汇为线索（其在某些论坛或网站上出现几率频繁，而又有相当部分网友对其概念模糊），分别用百度、Google和维基百科中文站作比较。百度得出了1 230 000条结果，但显示的前几十个信息均是“北京××同人有限公司”“××同人论坛”“××同人软件”诸如此类广告似的结果；Google得出了656 000条信息，结果与百度大同小异。再来看看“维基百科中文站”的搜索结果——值得一提的是，具体到查阅某个名词的词义应点击“转到”链接而不是“搜索”（图9）。页面显示结果如下：“同人，来自日语‘同人’（どうじん，发音doujin），原指有着相同志向的人们、同好；现在作为动漫文化的用词，指‘自创、不受商业影响的自我创作’；即是一个‘自主’的创作。同人志则是这种创作的自制出版物；这个界别则称为‘同人界’。”而且搜索到的资料右下方有“编辑”字样，意味着你能继续补充修正（图10）。这种准确的高效搜索模式无疑是一次引擎上的变革，这种有如知识能量场的巨大磁性也将吸引更多的人加入到维客队伍中去。如果用百度、Google搞不定的事情，也许用维基百科会得到意想不到的结果哦。

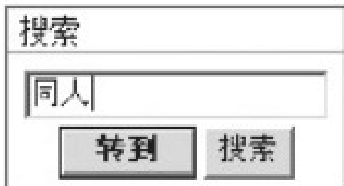


图9

同人

维基百科，自由的百科全书

来自日语“同人”（どうじん，doujin)，原指有着相同志向的人们、同好。现在作为动漫文化的用词，指“自创、不受商业影响的自我创作”。即是一个“自主”的创作。同人誌则是这种创作的自制出版物。这个界别则称为“同人界”。

图10

四、维客未来

就像所有技术一样，维客技术也有会被滥用的可能，它同样能带来信息质量的良莠不齐及信息的超载。但正因如此，充分认识并加以积极利用这一技术，才能更好地消除其负面影响。而且维客技术还不仅仅局限于“维基百科”，它也已经渗透到了商业领域，其在纳斯达克上市的市值就预估为400亿美元；Google的内部就是用维客系统进行沟通；甚至Motolola公司也把维客引入到公司内部的管理中来——因为在wiki网站上能进行便捷地涂改，十分适合当今管理制度下的职员交流。维客可以平衡公司内部各层的力量，用群体智慧战胜领导专制！维客技术还将网络上某些人独霸信息发布与维护的局面给打破，进一步体现了新时代下信息自由的思想。而对于新闻媒体来说，维客未来对其冲击，绝不可能亚于博客。今天中国的维客们相信，wiki技术不仅仅在维基百科中文站上能大放光彩，他们能做得更多——有“全球第一博客门户”之称的博客中国网站（www.blogchina.com），其推出的“博采”系统，就跟维客极其类似；而新浪也与“Netor网同纪念”（http://cn.netor.com/）（图11）合作，用维客方式打造一个开放且完整准确的中华姓氏大全，即“新浪·网同万家姓”维客计划（图12）。无须登录，任何人均能随意修改姓氏介绍、添加姓氏，目前该项目已经收集了近3000个华人姓氏……

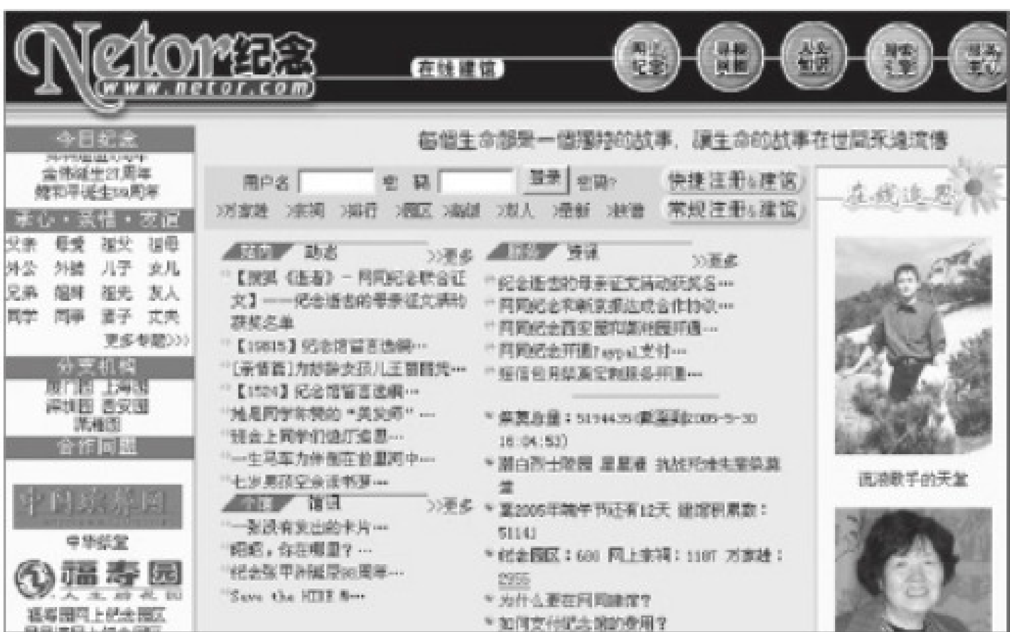


图11

姓氏登录页

“新浪·网同万家姓”是一个收集和介绍中华姓氏的社群协作写作计划，借助最新的维客(Wiki)理念和技术，汇万众之信息和智慧，打造一个完整准确并具开放性的中华姓氏大全。任何人（包括您）无须登录，即可以添加姓氏，修改姓氏介绍。目前本项目已经收集了2955个姓氏；如您了解一些尚未被收入的姓氏，欢迎您参与本项目，通过下面表单增添姓氏。

姓　氏：司马（只能输入汉字，并不超过五个字）

姓氏拼音：sima（只能输入拉丁字母）

姓氏介绍：(2000字以内，内容一般包括姓氏起源，迁徙分布、郡望堂号、历史名人) 宋体 --颜色-- -- 大小 --

添加者：（留下您的名字，不留则为“匿名”）

添加姓氏

图12

中文wiki站点

http://www.allwiki.com

http://www.cnic.org

http://wiki.linux.org.tk

http://zh.wikipedia.org

英文wiki站点

http://wikipedia.org

忽如一夜春风来，千树万树梨花开。套用《食神》中星爷的一句话：“其实，世间根本就没有‘食神’，或者，人人都是‘食神’……”维客这种几乎没有任何技术门槛的网络交流方式，使其“人人都能成为维客”。它的道路，正越走越宽！P



■北京 哈里路亚

PangYa

官方网站：http://pangya.happydigi.com/pangya/index.asp



大部分人对高尔夫这种高雅、文明、健康的体育运动并不熟悉，原因在于它这种“贵族式”的运动一定程度上限制了许多玩家的投入。PangYa是一款由韩国Ntreev公司研发的3D高尔夫在线休闲类网游，其Q版可爱的风格，可让玩家操纵卡通人物在各种异想天开的高尔夫球场上享受挥杆的乐趣。而与之对应的网络功能，能同时支持8位玩家同场竞技，从而造就了PangYa最大的魅力所在。下面是笔者在我国台湾省服务器上的体验，大陆方面已由欢乐数码代理，目前正在封闭内测中（仅限成都地区玩家）。



游戏在系统方面要求较低，在Intel内置显卡的低配置机器上也运行得十分流畅，显示效果也不错。操作十分简单，玩家只需通过鼠标、空格及方向键就能轻松进行游戏。游戏自身带有教学模式，操作上的难题都能在其中找到答案。在视角方面，只需配合Shift按键就能进行360度旋转。

PangYa人物造型比较固定，只有衣服与发色可以进行变更，但玩家在后期可通过比赛得到的奖金购买各种花哨的衣服鞋帽进行搭配。同时，玩家也能花钱雇佣属于自己的“贴身球童”——其中甚至包括超级可爱的飞天小女巫和憨傻忠厚的白熊（不过价钱可不低）——“与球童关系密切的话，精神状况也会不错”。



“易于上手，难于精通”——PangYa同时兼顾了Golf专业爱好者和一般玩家。专业的赛场设计不单单只会吸引Golf爱好者，更会让其他普通玩家为此废寝忘食。要成为个中高手，不仅要掌握定位、地滚、前滚、回旋、爆气、火球等技巧，还要把握挥杆的力度，不花费一番苦功是不可能“一步登天”的。

由于目前我国大陆地区的体育类休闲网游较少，给进入饱和状态的网络游戏市场打入一针强心剂的PangYa，相信能成为喜欢这类游戏的玩家的不二选择。

贪食蛇 Online

官方网站：http://snake.9you.com/down_main.html



吞食、吞食更多的东西,最终因贪婪而毁掉自己……别误会，我可不是在说什么人，而是……一条蛇！

网上闲游时，一条消息映入眼帘——“由久游信息技术（上海）有限公司自主开发运营的《贪食蛇 Online》即将隆重登场。其定位于Q版桌面对战、新形态时尚宠物竞技网络游戏。它既保持传统贪食蛇的特性，又在传统的基础上加入自己的特色：允许不对等的若干团队同场竞技、添加了宠物蛇的收集以及养成系统、强大的AVATAR系统为你打造独特的个性宠蛇、独特的竞技Boss设定惊险刺激……”



玩“贪食蛇”，蛇身很长的时候不是最难控制的，而是初始时。那时的蛇身最短，难度看上去不大，却很容易死掉——原因在于把玩一条小短蛇容易使人失去耐心，使其分心。因为难度低，你会在不知不觉中加快控制方向的速度，其实在穿梭自如的同时，蛇身变长了，而往往这时却难以意料到危险，在你最洋洋自得的一瞬突然死亡。



“贪食蛇”，其关键就在一个“贪”字上。这如同做人一样，有时候真的不要逼人太甚，及时收手。假若没有余地，就算你手再怎么快，结局也是一样的。

嗯……不知久游将其网络化后，是不是能带给我久违的简单乐趣呢？

冒险岛

官方网站：http://mxd.poptang.com/



早在80年代中期，一名叫作高桥利幸的日本玩家成为当时的风云人物。在还尚无所谓的“连发摇杆”时代，其以每秒钟连按16下游戏按键而名震天下，奉为当时游戏第一高手——“高桥名人”，而其“16连射”也催生出了“连发摇杆”。因“16连射”与“高桥名人”的称号，引发了当时漫画家河合一庆制作出一套六本的漫画《高桥名人物语》。同年，高桥利幸所在的公司Hudson也趁热打铁，在FC上推出了一款游戏《高桥名人冒险岛》。其操作难度比《超级马里奥》更高，道具也更丰富，红极一时……

别误会，这款由盛大代理运营的韩国Q版2D横版休闲网游跟“高桥名人”可没什么关系，只不过“冒险岛”这个“金字招牌”可是有名得很，任何在红白机上玩过这款游戏的朋友估计都不会放弃在网络上一显身手的大好机会。游戏所附带的AVATAR变装系统（在人物创建初期时可自由改变造型）、宠物系统、迷你小游戏（与玩家和NPC玩俄罗斯方块、花图等小游戏）的设计不过又是无关痛痒的“噱头”，相信冲这款游戏去的大多数朋友，还是揣着当初儿时玩冒险岛的那份怀旧之心！



唯一令笔者奇怪的一点是，靠打怪、升级、转职为游戏过程的冒险岛，盛大怎么也将其定位为“休闲”类网络游戏呢（不是我瞎掰哦，官方主页上白纸黑字……）？要解答这个问题，就请读者朋友们进“岛”中自个去体验吧……



2005 在夹缝中升级

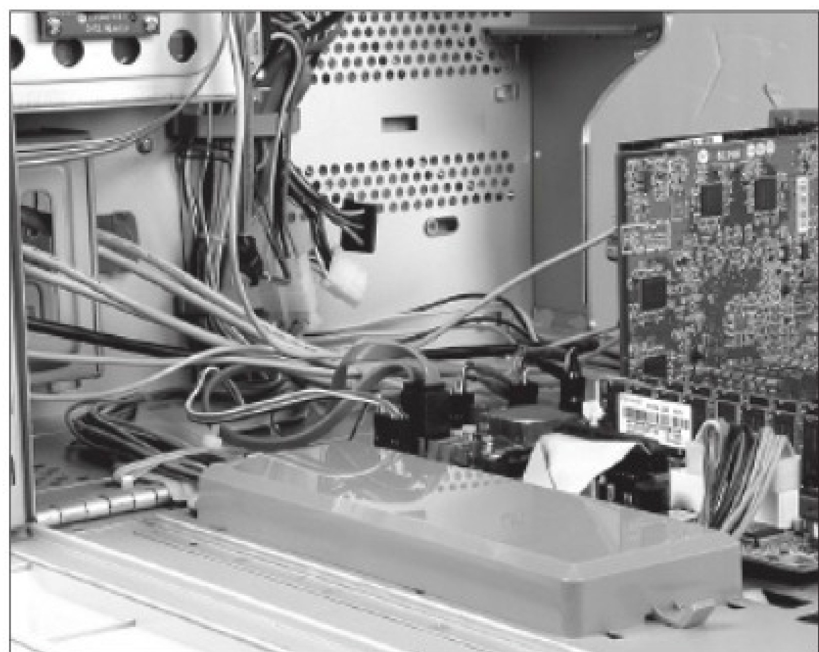
个人电脑升级指南

■专题策划 本刊编辑部 电子土豆
执笔 魔之左手、别理我、狂暴鸭

夏季总是意味着高温，然而对学生们来说，逐渐炎热的天气也意味着快乐的暑假即将到来。漫长的假期总是一年中最开心的时刻之一，在外出娱乐和休息之余，电脑也是非常重要的伙伴，但我们在兴致勃勃地装上最新的软件和游戏之后，也许会沮丧地发现自己的爱机已无力支持这些最新的“时尚”。听着硬盘痛苦的呻吟，看着一帧帧跳动的画面，心中涌起的第一个想法一定就是——升级！！

但是，该如何升级？什么是性价比最好的方案？怎样找到最适合自己的升级方式呢？

从2002年开始，《大众软件》每年都会在暑期来临之际为大家奉上一份详尽的《个人电脑升级指南》。在开列今年暑期的采购清单之前，不妨让我们先讨论一下这个常谈常新的问题。



升级，给个理由先！

一谈到升级的理由，大部分人脑海里浮现的应该都是这些名词：DOOM3、Half-Life2、Windows XP 64位版、魔兽世界、PhotoShop CS2……当然，DC与DV快速的普及也是不能忽略的。这些软件、游戏、操作系统及相关应用都对硬件性能提出了新的要求，要得到更出色的游戏体验、更快速的处理速度、更完美的创作成果，老旧的硬件则不堪重负，因此摆在用户面前的只有一条路——升级。

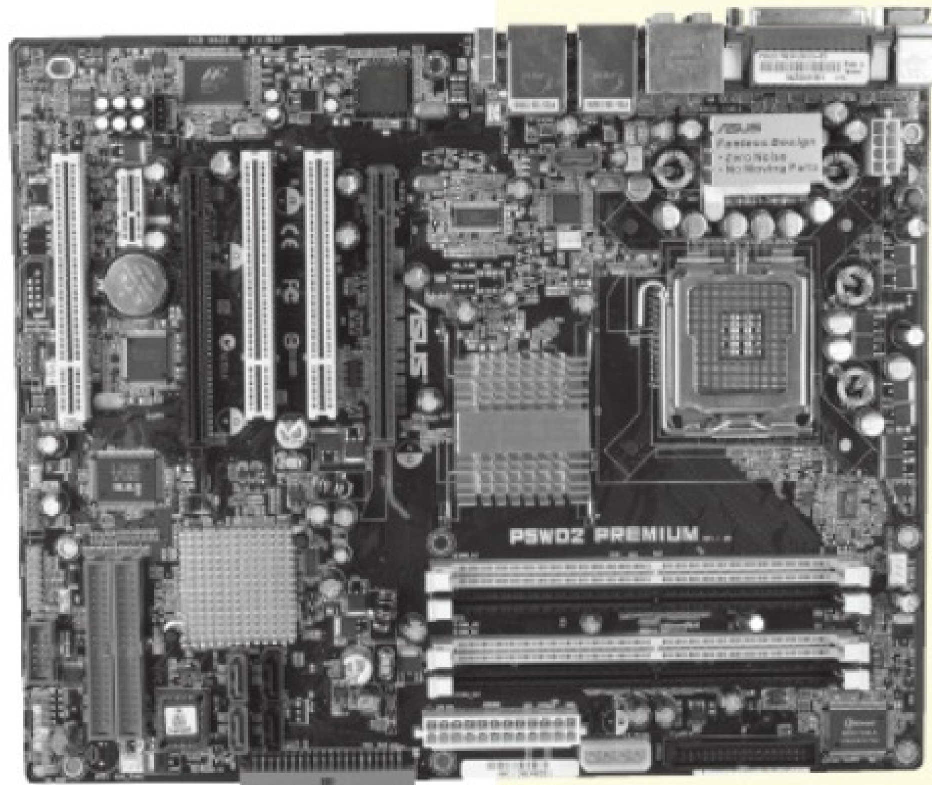
也许大家已发现，目前正处在一个硬件规格急速变革的时代，各种新的技术和规格不断出笼，让很多用户在升级时总是瞻前顾后，“要不要换主板”、“以后还能不能升级”一类问题总是出现在各大电脑硬件论坛中。那么，升级配件是否还有意义呢？要回答这个问题，我们首先要了解最近两年硬件的发展情况（**编者注：推荐参考本刊2005年第11期《2005暑期装机形势展望》一文**）。

升级用户总是最关心其主板的潜力，其实就是CPU和芯片组的发展状况。在CPU市场中，AMD和Intel处理器仍然是主流，但在接口方面，AMD处理器的Socket462、Socket754、Socket939及准备重出江湖的Socket940接口，确实让用户们非常头痛。AMD的规划中，低端将仍然保持32位处理器（Socket754平台），中高端则推广64位运算（Socket939平台），但均会采用K8核心。尽管Intel目前仅有Socket478和LGA775两种接口，而以Intel的传统，为了强行推广新接口，目前LGA775接口P4和赛扬的价格迅速下降，已与Socket478产品非常接近，但新产品拥有更高的规格和主频，并且将全部支持64位运算，无疑具有更高的吸引力；但Intel借助处理器接口（及PCI-E系统）的转换强制推行新的显卡、内存甚至硬盘接口，大大影响了其市场接受程度。



Intel天平倾向何方?

在主板芯片组方面，受到Intel打压的芯片组厂商纷纷在AMD的64平台上尽情发挥，VIA、NVIDIA、SiS甚至ATI都推出了相当出色的产品，而Socket462平台芯片组甚至在处理器之前就停止了发展。相对来说，P4芯片组市场中则完全是Intel一家的天下，尽管前面提到的芯片组厂商也都推出了P4芯片组，但在对P4新核心和技术的支持方面仍然受到相当大的限制。在芯片组提供的功能上，千兆网卡、HD AUDIO等技术已成为新一代产品的标准配置，且PCI-E总线也逐渐为AMD平台所接受。无论AMD还是Intel，都已遇到了处理器性能提升的瓶颈，2005年双方将把主流处理器引入双核心时代，加上BTX主板架构的逐渐明朗，主板也将面临重大的升级。



最新款的955X芯片组主板，除了少数传统的PCI槽，大部分接口与插座都是新规格

在游戏玩家最重视的显卡方面，NVIDIA和ATI两家仍然垄断着独立显卡市场，尽管Intel凭借集成在芯片组里的显示核心不断蚕食着它们的市场，但对于玩家来说，集成显示芯片是一种完全可以“无视”的存在。让玩家最感兴趣的是，GeForce6系列和RADEON X系列都是非常出色的产品，其中新一代的千元级中端显卡便拥有和GeForce 5900、RADEON 9800等前代高端型号相媲美的性能。需要注意，几乎所有新一代显卡都基于新的PCI-E接口，并同时推出了AGP接口的版本，让用户的选择更加自由。

在内存和硬盘方面，DDR400内存和SATA硬盘终于突破了价格壁垒，以更加出色的性价比成为用户的首选，而主流容量也分别扩展为512MB～1GB和120GB～160GB，但Intel大力推广的DDR2内存却仍然因价格问题难以普及。显示器将是2005年国内市场中的亮点，低响应时间的17英寸LCD价格快速下跌（主流产品已降到2200～2500元），大量抢占了纯平CRT的传统市场，不过这也与高档显像管的产量逐渐下降，高档CRT的主动市场退让有一定关系。另外，无线键盘鼠标的实用化、DVD刻录机的平民化等趋势也使得它们越来越有吸引力。

2005年的主流市场中，几乎所有产品均已进行或将进行较大的更新换代，那些在2004年还可望而不可及，甚至只是在各种传闻中的技术和产品都已达到相对合理的价位——这个夏天，升级正当时。

在进行新一轮电脑升级淘汰赛时，首先需要明确：

升级的目的是什么？

升级后的电脑对你来说需要满足哪方面的需求？

合理的搭配升级，让原有的“老朋友”尽可能地发挥余热，是DIY的精髓所在。

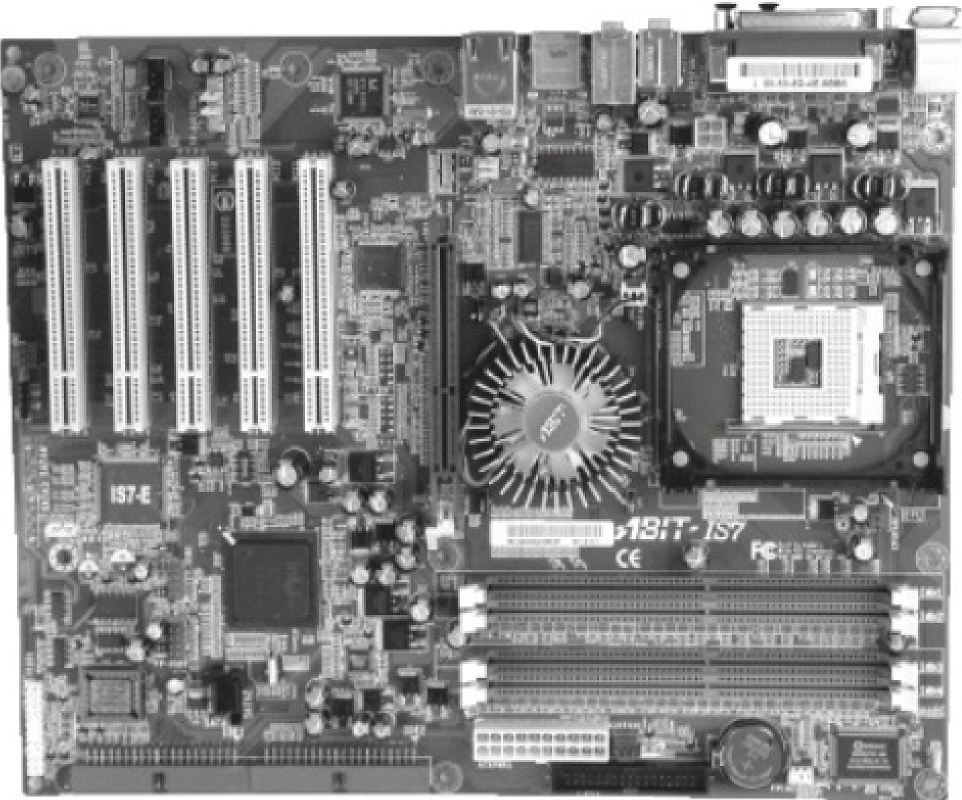
当然，如果你像晶合实验室的狂暴鸭同学那样疯狂“烧包”的话，可全部换掉。“只求最好，不问价格”，这是高端游戏发烧友的格言。

我们面临的形势——基础配件串讲

主板篇

主板是整个系统中承载所有外部设备的“基础”，它的芯片组决定了其它配件如CPU、内存、显卡的技术规格，起到了“牵一发而动全身”的作用，也是系统平台中服役时间较长的配件之一。

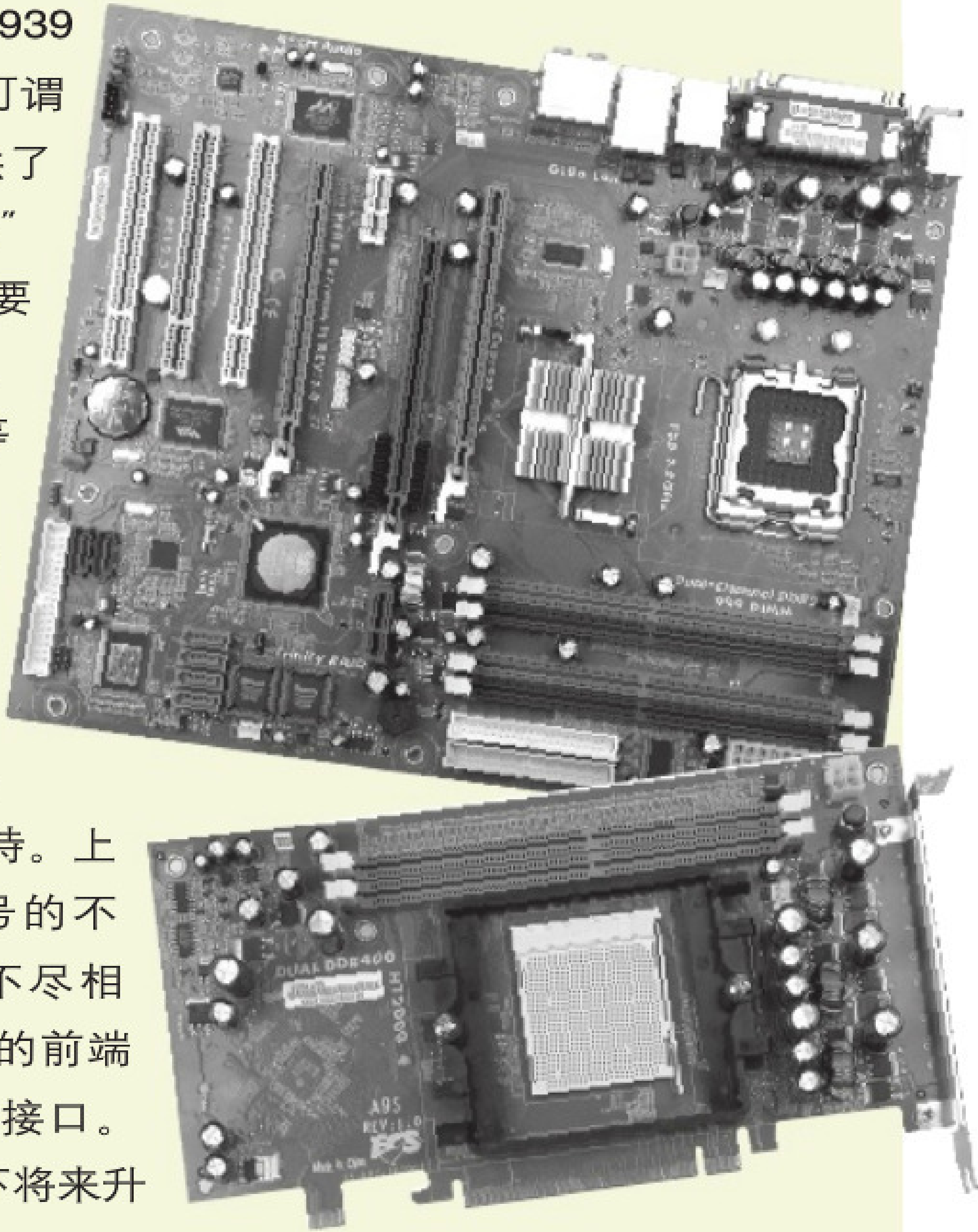
Intel的865系列芯片组存活了相当长的一段时间，拥有大批用户，它所支持的478针P4处理器也是近3年来Intel的主打产品。当Intel 9XX系列芯片组面世时，865系列依然保持着旺盛的生命力，原因在于新的9XX所支持的各项指标过于前卫。若选择进行升级到9XX芯片组平台，原有的配件无一能得到保留，CPU更换为LGA 775接口，显卡需要支持全新的PCI-E接口，内存也要变为DDR2，投入资本较大，很难让资金有限、并希望有所保留的用户所接受。虽然后来发布的915P/GL芯片组可使原有的DDR内存发挥一下余热，但其技术指标接近865系列，较小的升级幅度还是打动不了多少用户。i865/875系列芯片组可支持478针接口的全系列P4处理器（部分需要升级主板BIOS），顶级显卡如NVIDIA GeForce 6800U、ATI RADEON X850 XT PE也拥有AGP 8×接口的版本；DDR内存自不用说，主流的DDR400已降价到一个新的冰点价位。



865PE主板虽已显“老”，但只要搭配合理，系统整体性能与功能并不比新的9XX系统逊色

因此用i865/875系列主板平台升级出一台豪华机器完全不是问题，我们也可根据个人需要有侧重地加强机器的某个方面，以满足自身的需求。

AMD的Athlon 64系列已发布了近两年，由于去年主板芯片厂商加大对其芯片组的研发，一系列相关产品相继问世；加上今年微软发布的Windows XP 64 Edition操作系统等相关因素，使AMD在DIY装机市场上火爆起来。在Athlon 64产品线中主要存在Socket754与939两种接口（940接口面向服务器市场，不在讨论范围之内），前者负责争夺低端市场的重任，后者面向中高端AMD爱好者。接替毒龙（Duron）系列的闪龙（Sempron）不仅有老平台的462针（Socket A）接口，Socket754、939接口版本也相继出现，可谓遍地开花，为用户提供了更多“价格便宜量又足”的选择。AMD平台的主要芯片组有VIA的K8T800、K8T880、K8T890等（包括Pro版本），NVIDIA的nForce3 150/250GB、nForce4 Ultra/SLI等，SiS（矽统）与ULI（宇力电子）的新产品也值得期待。上述主流芯片组根据型号的不同，所支持的规格也不尽相同，主要区别在于支持的前端总线、CPU接口与显卡接口。选购产品时需要考虑一下将来升级的可行性，PCI-E是未来显卡接口的发展趋势，虽然前期投资稍微大了一些，但也为未来升级打下了基础。NVIDIA的SLI双显卡技术也是较为吸引人的，性能提升明显，可先购置支持SLI的NVIDIA主板和显卡，日后感觉性能满足不了需要时，再升级组建SLI系统，提升游戏性能。

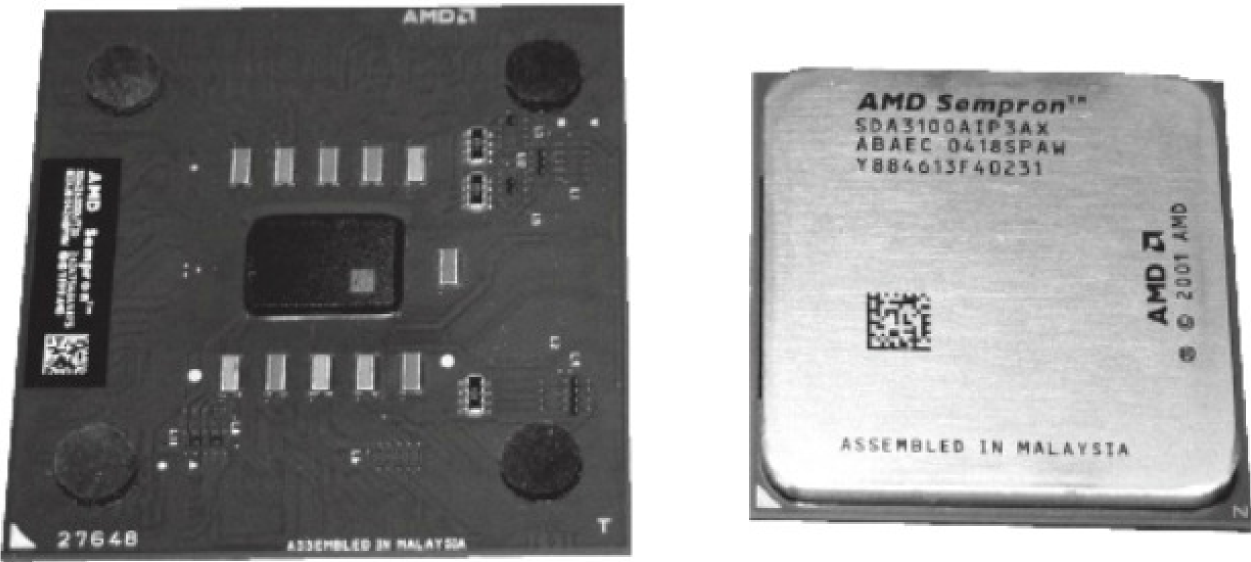


另类的精英PF88主板与其CPU扩展卡

按常理来讲，选择了一款支持Intel或AMD的主板，想要使用另一家CPU，几乎是“不能完成的任务”。但四大主板厂商之一的精英，剑走偏锋地推出了一款特色产品PF88主板，同时支持K8（939）与P4（775）平台，较为另类，也为一些举棋不定的用户减少了几分顾虑。

CPU篇

对于拥有i865系列芯片组主板的用户来说，升级一款超频性能较好的478针P4处理器或高频赛扬，要比将其更换为LGA775接口P4实惠得多。对于较老的平台（如Socket 370或423），要升级CPU，更换主板恐怕是必然的，根据个人预算来决定吧！鉴于Intel的CPU接口正处于更新换代阶段，478针P4处理器与865芯片组仍是最好的选择，喜欢PCI-E接口显卡的朋友也可采用478针P4处理器、915P/GL主板与DDR内存的搭配方式。在DDR2内存价格与性能提升没有达到一个良好平衡点时，还是将925、915P/L放在一边吧。



Socket A（左）与Socket754（右）接口的闪龙处理器是物美价廉的升级选择，前者甚至可以用在老主板上。

在DIY爱好者的眼里，AMD的CPU保持着一贯的高能低价的优良作风，新的闪龙、Athlon 64也不例外，适当进行超频可将其生命周期延续较长一段时间。754/939针闪龙、754针与939针Athlon 64的最大区别在于CPU内置的内存控制器，前两者仅支持单通道DDR内存。但如不是对性能极为苛求的用户，完全可将前两者列为首选。二级缓存缩减的闪龙拥有更好的超频潜质，但需要注意的是闪龙系列属于低端市场的产品，不仅是二级缓存容量与内存控制器的不同，还不支持AMD的64位技术（尽管这可能只是暂时的）。现今市场上比较常见的939针Athlon 64 3000+/3200+都有着不俗的超频潜质，在适当加压或者默认电压下，都可将外频上升到250MHz左右（还与主板的超频能力有关），性能与Athlon 64 FX53及4000+的差距不大，适合喜欢超频的用户（狂暴鸭的Athlon 64 3200+已被他在默认电压下超到了2.7GHz使用，BT啊）。对于拥有KT400、nForce2主板与Barton核心的Athlon XP 2500+、2600+用户来说，如不更换主板，没有太多升级到相同接口闪龙系列处理器的必要，因为前者性能并不弱于PR值大幅缩水的Socket A接口闪龙。

显卡篇

PCI-E接口的显卡在Intel、NVIDIA、ATI等厂商的努力推广下，逐渐得到了越来越多用户的认可。而NVIDIA与ATI两位独立显卡巨头为争夺市场份额，产品线的频繁更新与价格战着实“优惠”了广大用户，在千元左右体验到上代（2004年上半年）顶级显卡的性能。

NVIDIA的GeForce 6200、6600与6800系列均有AGP与PCI-E两种接口的产品，高中低端市场档次分明，又根据核心与显存频率的差别进一步细分，在不同价位上有着诸多的产品供选择。千元左右的GeForce 6600系列是替代上代老迈的GeForce4 Ti4200最好的选择，完全支持DX9.0C的6600在1024×786分辨率下可流畅执行主流3D游戏。对SLI技术的支持使得PCI-E接口的6600GT销售火爆，双6600GT组成SLI所带来的性能，几乎与价格昂贵的GeForce 6800U或RADEON X850 XT相当，价格又较为实惠，值得考虑。

与NVIDIA一样，ATI在高中低端也存在与前者相抗衡的产品。RADEON X850、X700、X300系列在各个方面与GeForce 6800、6600、6200系列都可一较高低，性能差别不大。ATI的主流显卡也同时存在着AGP与PCI-E两种接口，价位也与“N卡”相当。如何选购要依据个人喜好来定。



有了AGP版的X700，RADEON 9800 Pro也该退役了

升级注意事项

1.让旧主板有机会支持新核心CPU

由于近期AMD和Intel的CPU核心多次进行改进，很多用户在准备升级时会发现自己的主板并无法支持性价比更好的新核心，只好重新购买主板。而实际上，很多大品牌的主板厂商因为和CPU厂商有比较多的联系，因此在主板设计和BIOS开发方面有一定前瞻性，例如在主板上提供一些当时看起来是“非标准”，但却适合新核心处理器使用的电压、外频、分频方式等。因此，某些采用较老式芯片组的主板是能支持较新核心处理器的，用户可在相关厂商的网页上搜寻最新的BIOS，可能其版本说明会让人非常惊喜。而需要注意的是，即使是同一型号的主板，也会出现因PCB版本号不同而升级能力也不同的情况，因此购机时应尽量选择已推出一段时间，设计成熟的主板，同时注意板上的PCB版本号，尽量选择较高版本的产品。

2.注意供电和散热

较新的配件，特别是处理器和显卡的功耗增长非常快，并且大量取用+12V输出的电流，而很多老式电源在这一接口的输出相对薄弱，主板的供电部分也不算强，在升级后要特别注意供电（电压）的变化。大部分主板厂商都提供了适合自己主板的系统监控软件（右页图），如果厂商没有提供相应软件，可采用MBM5（MotherBoard Monitor）这类通用系



硬盘篇

目前市场中的硬盘价位比较合理，对于日常应用来说，各品牌产品间的性能差别并不明显。SATA接口、大缓存的大容量硬盘是热点，目前多数主流芯片组都已支持SATA接口与SATA RAID功能，多种RAID功能更是将硬盘速度与安全性上升到了新的高度。升级时原有IDE硬盘也可继续“服役”，用于备份资料。

内存篇

各品牌的DDR400内存在近几个月内集体大跳水，目前价格已基本处于谷底，拥有GB级别的内存不再是梦。该出手时就出手，大容量的系统内存在运行诸如Photoshop CS2等图形处理软件与3D游戏时，体现出来的好处显而易见：加快系统运行速度、减少频繁的硬盘读写。双通道DDR技术的普及加快了CPU与内存之间的数据交换，为整机提供更快的速度。DDR2内存也在去年开始进入消费者的视野，但由于价格昂贵，性能提升有限，现阶段不具备性价比。





品质良好的电源是电脑稳定运行的基本保证

电源

电脑配件的更新换代、日趋复杂也使得整机功率直线上升，200W、300W、350W、400W……到恐怖的800W电源，各项供电指标逐渐得到人们的重视。具有各项保护功能、安规认证、大功率静音电源等相关概念已深入人心，轻飘飘的“三无电源”哪怕再便宜也绝对不能购买。为自己的爱机提供稳定、纯净的电流，才能使它长久地运转下去，不是吗？

办公和文字应用升级方案

现代的SOHO族和“白骨精（白领、骨干、精英）”们，每天总有大量时间花在电脑前，而电子办公也早已取代了纸面作业成为主要的工作方式，其内容则不外乎文字和表单处理。这些应用并不需要非常出色的图形性能，但有时需要同时打开多种办公软件，并生成大量零碎的临时文件和文本、图表文件，因此对内存和硬盘的速度及容量要求比较高。在基础配件的升级方面，办公和文字应用的要求比较简单，在典型的Windows XP+Office XP/2003应用中，512MB内存和大容量7200r/m转速的硬盘是必不可少的，而处理器方面的要求相对较低，P4 2GHz/Athlon XP 2000+级别的处理器便足以应付。

对于2001年中期以后购机的用户，处理器、内存和硬盘均可进行单独升级，其他配件及主板都不需要改变，因此升级非常简单。对于AMD用户，闪龙（Sempron）2400+/2600+是性价比和兼容性都很好的选择。在2002年之前购机，使用KT133A芯片组及同级主板的用户则需要寻找厂商提供的最新BIOS，如果厂商未提供支持Sempron处理器的BIOS，用户就只能选择Athlon XP 2000+处理器，不过这个型号的货源目前较为稀少，需要费心寻找。

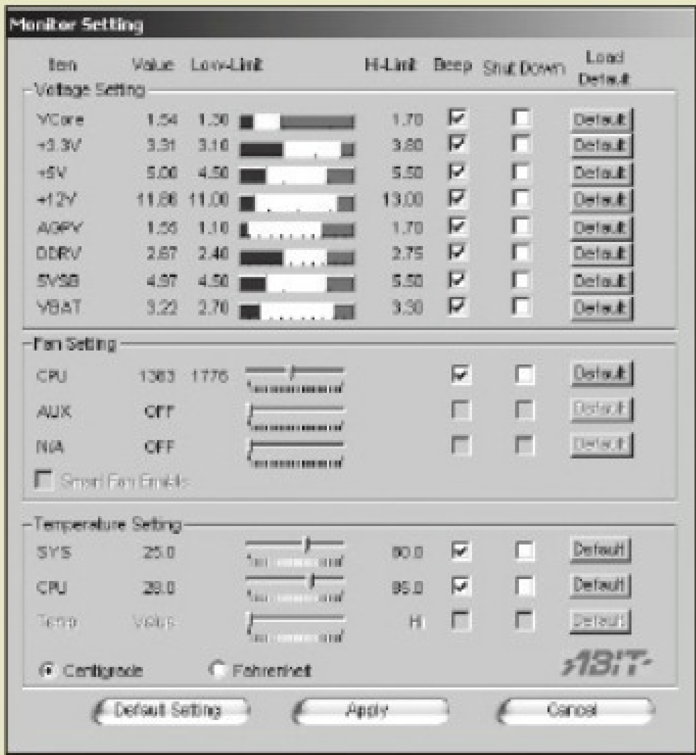
同样，Intel P4平台用户最佳的升级选择是赛扬D系列，但对购机时间较早的P4用户来说，当时的主板只提

统监控软件，实时查看系统的电压状况。

而在散热方面，为应付高发热量的处理器和显卡，新型主板都有一些针对性的设计，例如在显卡插槽附近留出一定空间，在处理器插槽的附近和背面设计散热电路等，而这些都是老主板所不具备的。为保证升级后系统的稳定运行，除在升级处理器时选择适合的散热器外，还可考虑增加机箱风扇等设备，同时应注意用上文中提到的系统监控软件实时监视系统的温度。

3.避免盲目升级

在升级时用户一定要注意自己真正的需求。例如用于办公和文字处理的电脑，也许在使用P4 2.4C一类中档处理器的同时，采用了3D性能非常低下的板载显卡，这似乎是一个典型的“瘸腿”配置，但考虑到板载显卡的2D性能已完全可满足1280×1024分辨率下的文字和简单2D图像处理，购买性能强劲的独立显卡就是完全没有必要的。



系统监控软件

供了Socket423接口，其支持的CPU最高主频只能达到2GHz，且这种CPU在市场中已非常稀少。这些用户可考虑将购买价格已非常低廉的i848P/865或nForce2、KT600A主板，并升级相应处理器。而无论是DDR还是SDRAM内存，目前在市场中都比较容易得到，昂贵的RAMBUS内存就需要多寻觅一下了。至于7200r/m的硬盘更是目前的主流产品，升级用户可根据自己的需要进行选购。



在办公和文字应用中更需要重视的是那些机箱外的设备。在长时间的工作中，具有良好人体工学设计的键盘和鼠标不仅能减轻用户的疲劳，避免机械损伤，还能明显提高工作效率。液晶显示器不仅辐射较小，且在文本显示方面拥有一定优势，尽管低端LCD产品在色彩和响应速度等方面无法与同价位CRT相比，但对办公和文字处理影响不大，也足以应付图表处理。目前17英寸LCD已进入主流，与15英寸LCD和17英寸CRT相比，前者提供的1280×1024分辨率为用户提供了更多细节和更大的显示面积。



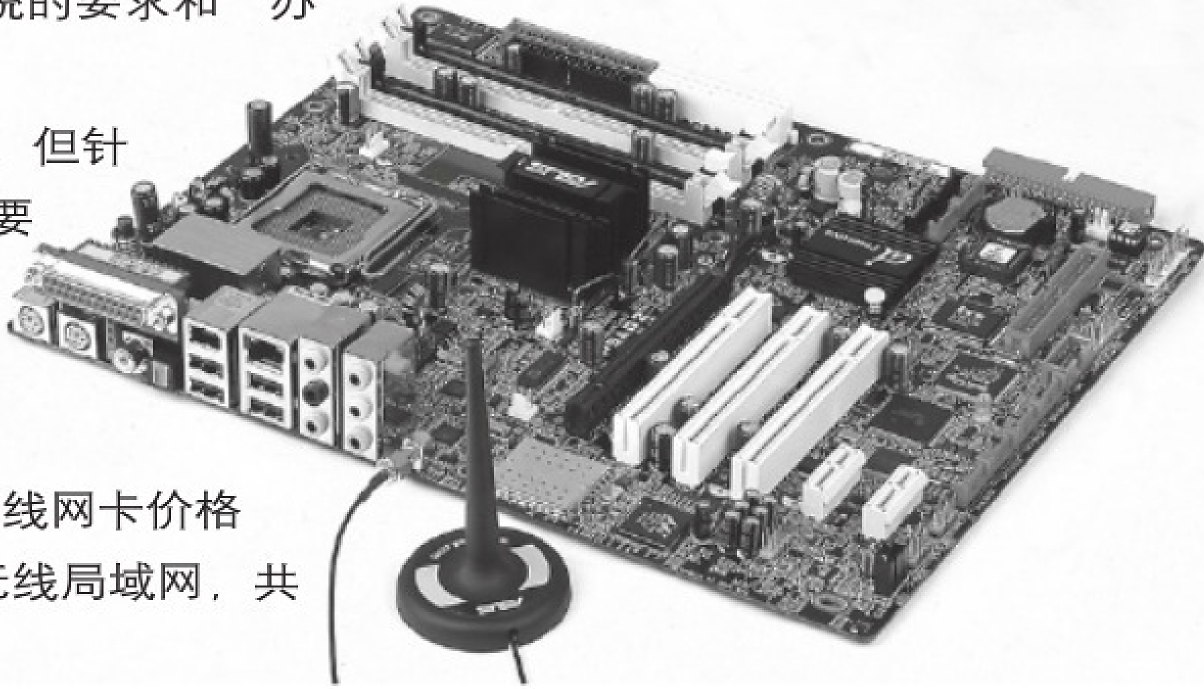
对于SOHO用户而言，打印机、扫描仪（或一体机）是非常重要的设备，目前中低端喷墨打印机的价格已非常便宜，一款对家庭和普通办公用户而言完全够用的打印机，价格仅有500～600元甚至更低。而千元左右的一体机或扫描仪即可提供电子化的图片及OCR（光学字符识别）功能，这些图像和文字素材对网页和平面设计等职业的人员来说同样不可或缺。

即使在网络技术已非常发达的今天，一些资料的传递还是需要借助移动存储设备，大容量USB 2.0接口闪盘无论易用性还是读写速度，都比软盘、ZIP磁盘和MO光盘等老式移动存储设备好得多，因此成为取代这些配件的最佳选择；而USB移动硬盘提供的大容量更是一些设计人员最需要的，对于尚未装备这些产品的用户是不错的升级选择。而对一些有特殊需求的用户，手写和语音输入技术的逐渐成熟对他们更有意义，新型手写板和性能出色的麦克风应该是值得关注的产品。

网络应用升级方案

上网用户主要关注各种网络浏览器、即时通信软件、下载软件的运行情况和使用感受。对这些软件来说，虽然单个对系统资源的占用量不是很多，但大多数情况下用户会打开多个窗口，因此对内存、硬盘和处理器的性能仍有一定要求。IE和QQ等软件均会占用大约25MB/窗口的内存，在开启10个左右窗口的情况下，约需要256MB内存，再考虑到Windows XP系统及周边软件的内存占用，可看出网络应用对系统的要求和“办公与文字应用”很类似，因此我们的升级方案与后者也基本相同。

我们知道，宽带在全国各大中城市的普及从本世纪初便开始了，但针对个人网络应用的硬件设备和设置则在最近才成为热点，其中的主要原因应该是笔记本电脑越来越多地作为家庭中第二台电脑出现，此外“迅驰”技术的出现也推动了无线网络的应用。很多宽带提供商直接提供了带有路由功能的ADSL Modem，大量的中高端主板也配置了双网卡甚至是无线网络接口。而市场中的低端的4口路由器和无线网卡价格也仅有300元左右，已可被大多数用户接受，因此组建家庭有线或无线局域网，共享一个端口上网是值得高级用户考虑的升级方式。



网络应用



说升级就升级： 话说晶合实验室的新员工“狂暴鸭”同学，还没有对评测室中眼花缭乱的新产品产生足够的免疫力，因此每天重复最多的就是两个字“我要！”终于，正好在答笛GG带着专题脚本和评测工程师们讨论年度升级指南的时候，狂暴鸭眉开眼笑地抱着硕大的新机箱来到了办公室：“俺终于升级了，这可是打游戏的极品呀。”说话间答笛GG率领评测工程师们围将上去，一边念叨着“正好看看，都是些什么玩意儿呀”，一边三下五除二就把机箱里翻了个底儿朝天，每人捧着自己感兴趣的配件到一边“鉴赏”去了，这边狂暴鸭只好一边和答笛GG争夺着透明机箱盖，一边四处求情，讨回零件。至于这只鸭子到底怎样配置自己的爱机，读者们可去看看升级指南中的游戏娱乐部分。

影音娱乐升级方案



影音娱乐一直是电脑的重大功能之一，对大多数用户而言，普通DVD-ROM早已不是稀罕物，在两三年前的电脑中就得到了普及。当前最热门的已是更高分辨率的HDTV视频。2005年是为HDTV做好准备的一年，为满足其需要，必须进行一系列升级。

首当其冲的是显卡，HDTV视频相对DVD、VCD急剧增加的数据传输需求让2003年开始成为主流的AGP 8×接口有些力不从心。新一代PCI-E显卡除解决了接口带宽问题外，还大多内置了对HDTV的硬件支持，如NVIDIA的PureVideo和ATI的VideoShader HD，当然这些新技术只出现在较新的显卡上（如GeForce 6200/6600系列、ATI支持DX9的RADEON 9/X系列），而上一代产品如GeForce3/4/FX系列及ATI的DX8系列显卡都无法对HDTV提供良好支持，升级显然是必然的要求。

对于那些仅有双声道的老音效产品（包括独立声卡和板载声卡）而言，多声道是无法跨越的障碍，现在主流的电脑中，就算是板载声卡也大多也支持6声道输出，且效果不错；独立声卡早就提供7声道甚至8声道输出了，还有许多音频特效供用户享用。对于家庭用户而言，创新的SB Audigy2 ZS是中高端很好的选择，对于那些已拥有上一代顶级声卡的用户来说，则可不必操之过急。

想要享受美妙的影音大作，中高端5.1多媒体音箱必不可少，囊中羞涩的朋友则可购买如兰欣S-5100这样价格低廉的产品。当然，对其效果不能有太高奢望。



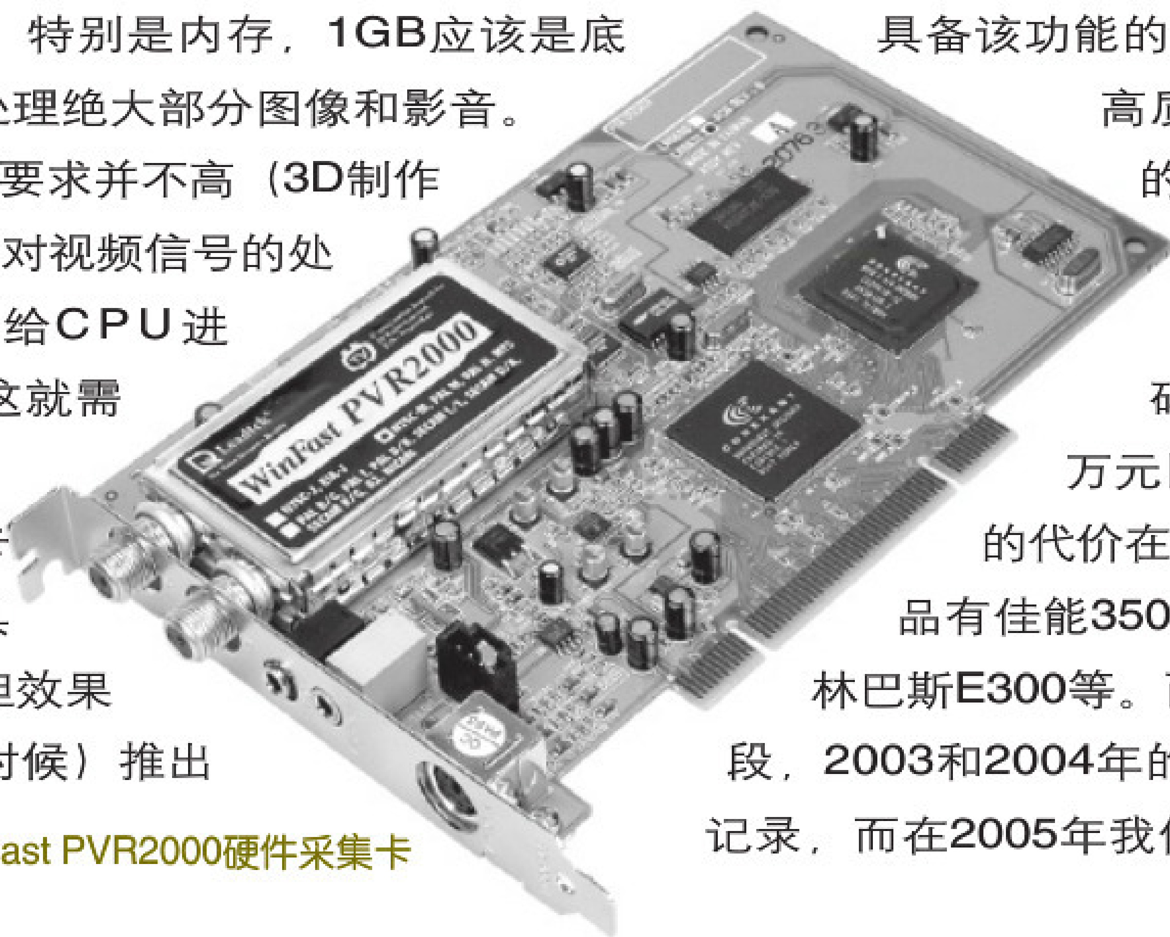
另一个升级重点是显示器，在经历了漫长的CRT时代以后，LCD开始抢占山头，17英寸CRT（在中国市场占有率显然是最大的）面临淘汰，LCD亮丽的色彩特征（虽然从技术上讲，亮丽的色彩并不一定等于准确的色彩）和高亮/高对比度更适合影音回放。我们建议至少选购一款17英寸低响应时间（低于16ms，最好是8ms）LCD，有条件升级至19英寸更好，目前17英寸LCD的主流价位在2000～2500元之间。

其他周边设备如无线鼠标/键盘、新一代光存储（DVD刻录机）、电视卡等，则属于非必需的升级品，它们对影音娱乐会产生有限的影响，大多数属于锦上添花类型，用户可量力而行。

图像与影音处理升级方案

图像与影音处理需要较强的基础配件支持，2004年的主流基础配置（P4 2.4C～3.0E或Barton核心Athlon XP 2500+～3000+、512MB内存、80～120GB硬盘），乃至更早的配置在处理器方面并不滞后。用户升级的目标应该主要集中在内存和硬盘上，特别是内存，1GB应该是底限，2GB则能非常顺畅地处理绝大部分图像和影音。

图像与影音处理对显卡要求并不高（3D制作除外），而最严酷的工作是对视频信号的处理，如果把这部分工作交给CPU进行，系统负担会相当大，这就需要视频采集卡的协同工作。专业的硬件级视频采集卡（除了视频采集往往不再具备其他功能）价格昂贵，但效果很好，而2003年（或更早时候）推出的电视卡大都只具有软件采集（编码）功能，专注于此类应用的用户应该将目光放到具有硬件MPEG2编码能力的产品身上，如丽台的WinFast PVR2000、天敏硬件压缩大师TV等。当然，这些产品的价位都在千元左右，比不具备该功能的产品高数倍。



丽台的WinFast PVR2000硬件采集卡

高质量的静态图像是该类应用所必需的资源之一，随着技术的进步，高端消费类DC已不再满足应用（同时性价比也不高）。2005年数码单反相机的集体跳水让我们可在万元以内得到高质量的画质输出，升级的代价在5000～10 000元之间，可推荐的产品有佳能350D/20D、尼康D50/D70s/D100、奥林巴斯E300等。而动态图像方面，DV尚处于普及阶段，2003和2004年的主流DV大都只适用于简单的视频记录，而在2005年我们已能在6000元左右的价位购买到


带有丰富应用软件的创新SB Audigy/Audigy2白金版可应付入门级的录音

3CCD的产品（3CCD DV的画质无论色彩、锐利度还是分辨率，都是单CCD产品所无法比拟的），如松下GS78；像素方面，80万像素依然是主流，相关产品的画质和100万像素产品差别不大，建议不作特别升级。

图像与影音处理对显示器有较严格的要求，普通CRT和LCD已不能满足要求。作为图像处理的传统主力，CRT正逐渐没落，升级方向只有大尺寸，而一些知名的高端产品如SONY G420、G520已难觅踪影，我们只能选择类似优派P97f+、P225系列等。由于LCD技术的进步，一些低端的准专业LCD能勉强达到应用要求，如EIZO L568，虽然并非是EIZO顶级的“图形显示器”系列，但其10bit面板能提供不错的色彩饱和度；当然，我们不能对这样一款售价5000元的LCD提出过高要求（真正的专业级LCD动辄两三万，甚至接近10万）。

如果不是做专业录音棚的话，我们在声卡的升级选择上可以相对较保守，如果已拥有类似创新SB Audigy/Audigy2白金版这样的高档家用声卡则完全没有必要升级换代；而那些使用中低端娱乐声卡甚至板载声卡的用户，可升级至德国坦克DMX 6fire 24/96或创新1212M，这对高品质音频制作有着重要意义。

在合适价格范围内，打印机和扫描仪在当前技术条件下难有重大突破，升级空间不大，做好设备维护更能有效提升处理能力；而鼠标、键盘等周边设备升级的意义在于提升有限的便利性，可参考其他部分的升级指南。

游戏娱乐升级方案

在微软操作系统迟迟不进行更新，各种软件对系统需求也远远低于硬件升级速度的今天，推动硬件需求不断增长的最大动力来自哪里呢？没错，就是游戏！

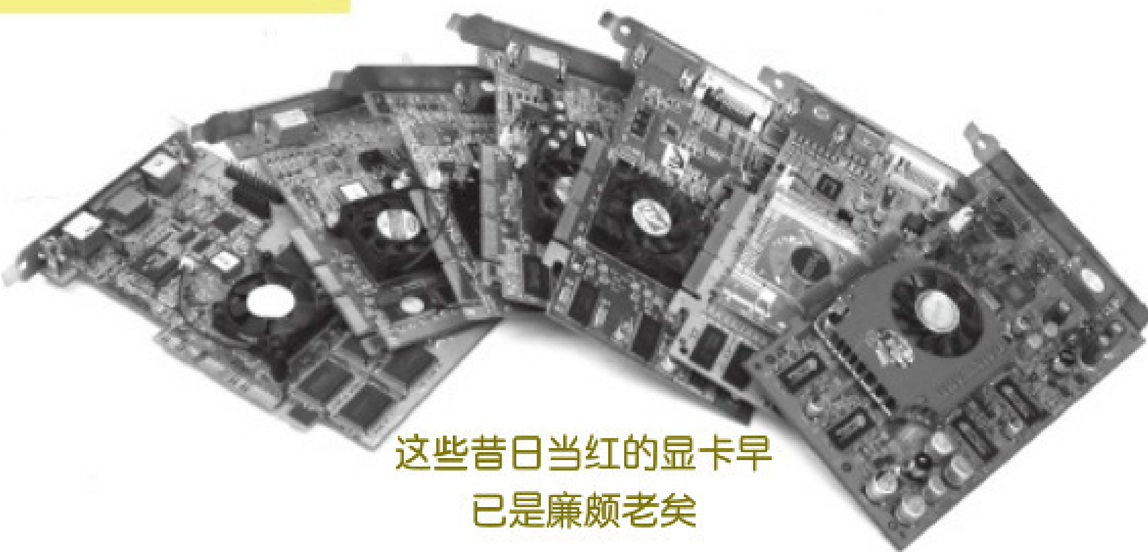
复杂华丽的场景、真实的物理引擎、高级的人物AI，这些对电脑的处理器、内存、显示卡及硬盘是全方位的考验。所以说玩家的电脑升级之路是真正的无底洞，几乎每年都需要拿银子填一次。


对于绝大多数个人用户来说，游戏才是真正的硬件杀手

最近1年以来，DOOM3、Half-Life2成为3D游戏的领军之作，而以《天堂 II》、《魔兽世界》为代表的新生代网络游戏也在快速迈向全3D化。2005年的游戏已全面进入了DirectX 9时代，对于玩家而言，一块支持DX9 API的显卡是非常必须的。2005年的3D游戏几乎都达到了DVD级的容量，需要巨大的游戏安装空间和内存载入空间，提高内存和硬盘的容量也成为玩家升级时必须考虑的项目。

对于不同的游戏类型而言，其对系统的需求也各不相同，本年度我们针对各种显卡和各种游戏进行了多次实际游戏运行情况的测试，例如2005年第3期的《DOOM3、Half-Life2设置与优化》、2005年第6期的《争霸PCI-E平台——主流PCI-E显卡游戏性能横向评测》以及相关的新品初评等。

从大量的测试结果可看出，在玩家最关心的显卡市场


这些昔日当红的显卡早已是廉颇老矣

中，新一代显卡的性能特别是DX9性能相当出色；定位于中端的GeForce 6600和RADEON X700的性能接近上一代高端的GeForceFX 5900和RADEON 9800 Pro，且目前已达到了千元价位，具有很高的性价比。

从大量的测试结果可看出，在玩家最关心的显卡市场中，新一代显卡的性能特别是DX9性能相当出色；定位于中端的GeForce 6600和RADEON X700的性能接近上一代高端的GeForceFX 5900和RADEON 9800 Pro，且目前已达到了千元价位，具有很高的性价比。

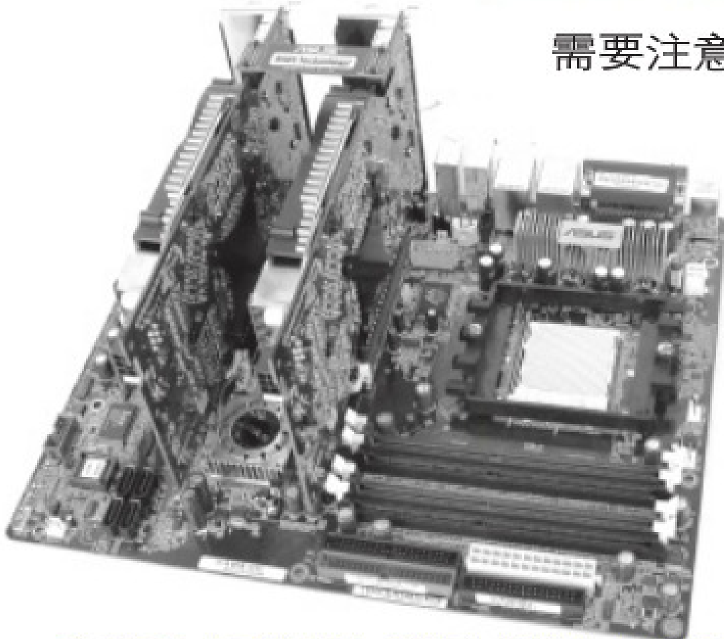
从真实游戏性能的评测中可看出，各种类型的游戏对系统的需求差异相当大，例如极品飞车和FIFA系列；尽管前者的速度感和光影，后者的人物建模和贴图等都是非常有特色的3D图像表现，但景物相对单调，特效范围和复杂程度有限，最重要的是游戏不需要过高的帧数，只要平均速度达到30帧/秒左右便可流畅运行。因此尽管类似游戏对显卡和处理器性能有一定要求，但在高性能系统中的速度提升却并不明显，相信大部分近两年装机的玩家都不必为这类游戏升级。我们建议的中等配置为P4 2.8E/Athlon XP 2600+、512MB内存和GeForce 6600/RADEON X700。

《天堂Ⅱ》、《魔兽世界》等3D网络游戏尽管拥有很宏大绚丽的场景，但对系统的要求并不夸张，不过两者都拥有比较大的客户端程序，并且有相当一部分数据需要在本机进行处理，因此对硬盘和内存的要求比较高。这些游戏运行时需要的总内存在200MB甚至更高，因此玩家需配备至少512MB内存才能满足游戏和操作系统及周边需求。

DOOM3、Half-Life2、FarCry等游戏，特别是前两者都拥有堪称目前最强的FPS引擎/真实物理引擎和AI，因此对显卡、内存、处理器的要求是全方位的，且其运行帧数的高低对游戏感受有相当大的影响。因此要执行这些游戏，玩家最好采用P4 3.0E/Athlon XP（Athlon 64） 3000+、1GB内存和GeForce 6600 GT/RADEON X700 Pro及以上级别的显卡。

常见中端显卡游戏性能（历史测试数据，单位：fps）

项目/型号	GeForce 6600 GT	GeForce 6600	RADEON X700 Pro	RADEON X700
DOOM3	70.5	48.3	52.7	46.1
Half-Life2	88.2	58.5	88.8	84.2
极品飞车7	44.1	32.4	43.8	43.4
FarCry	93.0	67.2	99.5	96.3
波斯王子2	74.4	40.8	59.6	53.7



SLI双显卡系统是许多游戏发烧友的梦想

需要注意的是，针对这些游戏的推荐配置并非最低配置，而是为保证流畅度留有一定余量，如果玩家的用机接近推荐配置，也应该拥有正常运行的能力，没有必要升级。当然，对发烧级用户而言，收集到市场中最好的产品，构建最“High”的游戏平台才是真正过瘾的事情。而在游戏周边方面，创新SB Audigy 2 Value声卡在590元的价位提供了对7.1声道输出和EAX 4.0音效的支持，对高级玩家来说值得入手。

升级套餐推荐

1.办公及文字处理、网络应用

部件	型号	价格（元）	型号	价格（元）
处理器	Celeron D 325 (2.53GHz)	565	AMD Sempron 2400+	465
内存	DDR400 256MBX2	170X2	DDR400 512MB	325
硬盘	160GB PATA	670	/	/
主板（2001～2002年用户可选）	i865主板	500	nForce2/KT600主板	500
处理器（2001～2002年用户）	P4 2.0GHz	不详	AthlonXP 2000+	不详
内存（2001～2002年用户）	RDRAM 128MB	450	SDRAM 256MB	220

2.影音娱乐及图像与影音处理

部件	型号	价格（元）	型号	价格（元）
处理器	P4 3.0E	1480	Athlon 64 3000+	1300
内存	DDR400 512MBX2	325X2	/	/
硬盘	160GB PATA	670	/	/

电子土豆旁白：显卡也很一般嘛，狂暴鸭同学要继续努力干活攒银子啊。

3.娱乐游戏

部件	型号	价格（元）	型号	价格（元）
处理器	P4 3.0E	1480	Athlon 64 3000+	1300
内存	DDR400 512MB	325	/	/
硬盘	160GB PATA	670	/	/
显卡	GeForce 6600/GT	1100/1600	ATI X700/Pro	1100/1600

4.发烧级全能配置（晶合实验室狂暴鸭同学的）

部件	型号	价格（元）
处理器	Athlon 64 3200+ E3核心	1570
主板	华硕A8N Delux主板	1600
内存	DDR400 512MBX2	325X2
硬盘	120GB SATA RAID	625X2
显卡	GeForce 6600 GT	1600



狂暴鸭的“烧包”电脑

总 结

尽管有超级游戏大作和微软64位操作系统压阵，有内存价格崩盘和显卡升级，但2005年对大多数用户而言，升级动力并不是很足。因为在2005年中，无论AMD还是Intel平台都在进行大规模的急速转换，AMD平台的处理器接口、Intel平台的显卡和内存接口都异常繁杂，让DIY爱好者无所适从，购买时难以下手。唯一值得庆幸的是，在微软和Intel相继投入产品后，个人电脑的64位时代终于来临，相信我们明年的升级指南将带领读者们进入64位时代。

在这一年中，显卡始终是大家关注的中心，但“不幸”的是，在处理器发展过程中发生过的情况似乎正在显示芯片上重现，目前极少有游戏能充分挖掘GeForce6800 Ultra或RADEON X850这类顶级显卡的性能潜力；而更强劲的NV G70（GeForce7？）和ATI R520已蓄势待发，可是哪个用户或游戏真正需要那恐怖的规格呢？

我们认为，2005年真正值得关注的热点并不仅在所谓的三大件（CPU、主板、内存）上，而是DVD刻录逐渐普及、高响应速度的LCD进入主流、微软发售Windows XP 64位版等，这些没有亮眼的数据，没有让人吃惊的进步，但却将实实在在地改变我们的PC，甚至我们的生活……

多媒体音箱的结构与设计浅谈

编者注： 结合本次 **“麦博杯”电脑多媒体音箱外观设计大赛**（活动启事见本期“读编往来”栏目P91），为了让读者朋友更好地了解多媒体音箱的结构和设计思路，我们请来了麦博公司负责产品开发的副总王继昌先生，让他从研发者的角度，为我们讲述多媒体音箱的结构和设计。



王继昌， 深圳市麦博数码资讯有限公司副总经理，西安交大硕士研究生毕业，1998年参与创立麦博公司，目前负责公司的产品开发与中国区营销，在电脑多媒体音箱研发领域有着非常丰富的经验。

多媒体音箱的分类与箱体结构

多媒体音箱的种类，按箱体材质可分常见的塑料箱和木质箱，按扬声器单元的数量分单扬声器单元（全频带单元）和双（三）扬声器单元（二分频和三分频），根据功率放大器的内外置分为有源音箱和无源音箱。不过，最主要的分法是按照声道数量分为2.0式（双声道立体声）、2.1式（双声道+一超重低音声道）、4.1式（4声道+一超重低音）、5.1式（5声道+一超重低音声道）音箱。

一般说来多媒体音箱都是有源音箱，AV音响则多为无源箱，但高档的电脑音箱也会使用无源箱+独立功放的设计。麦博在2.1多媒体音箱系统的基础上推出了独立功放2.1+1多媒体系统；它将低音炮中的功放独立于箱体之外，能最大限度地消除振动、过热及电磁干扰导致的音频失真，但这种设计整体上仍属于有源系统。

电脑用户对于音箱的要求更为全面，要求其既能听音乐，又能玩游戏，因此2.1多媒体音箱一般是普通家庭用户的首选。因为2.1音箱除能满足一般听音要求外，将重低音独立出来的设计，使得低音单元在大动态、高强度下具有低失真和较高的灵敏度，更有利于烘托影片、游戏中的气氛；同时，电脑也需要将较大功率推动的低音箱放置在离显示器较远的地方，而防磁设计的卫星箱抗干扰能力较强，不怕与电脑亲密接触。

2.1系统的3个音箱一般在比例上没有限制。卫星箱的音效和箱体容积没有太大关系，可大可小，但必须能把扬声器放进去；低音箱则视房间大小和个人喜好而定，并要和选用扬声器口径搭配（目前流行的是4～5.25英寸），一般小环境情况下不需要过大的低音炮。

2.0结构是较为老式的结构，但在很多消费者心中，2.0仍然是入门级Hi-Fi音箱的象征。总的来说，2.0音箱在高音和中音方面非常擅长，较适合于欣赏音乐与人声。如果追求更震撼的声音效果，5.1音箱是不错的选择，多声道音箱的目的在于建立一个正确且完整的音场，并明确定位出声音来源，这种配置更适合看大片，可用这种系统建立一个基于电脑的小家庭影院系统。

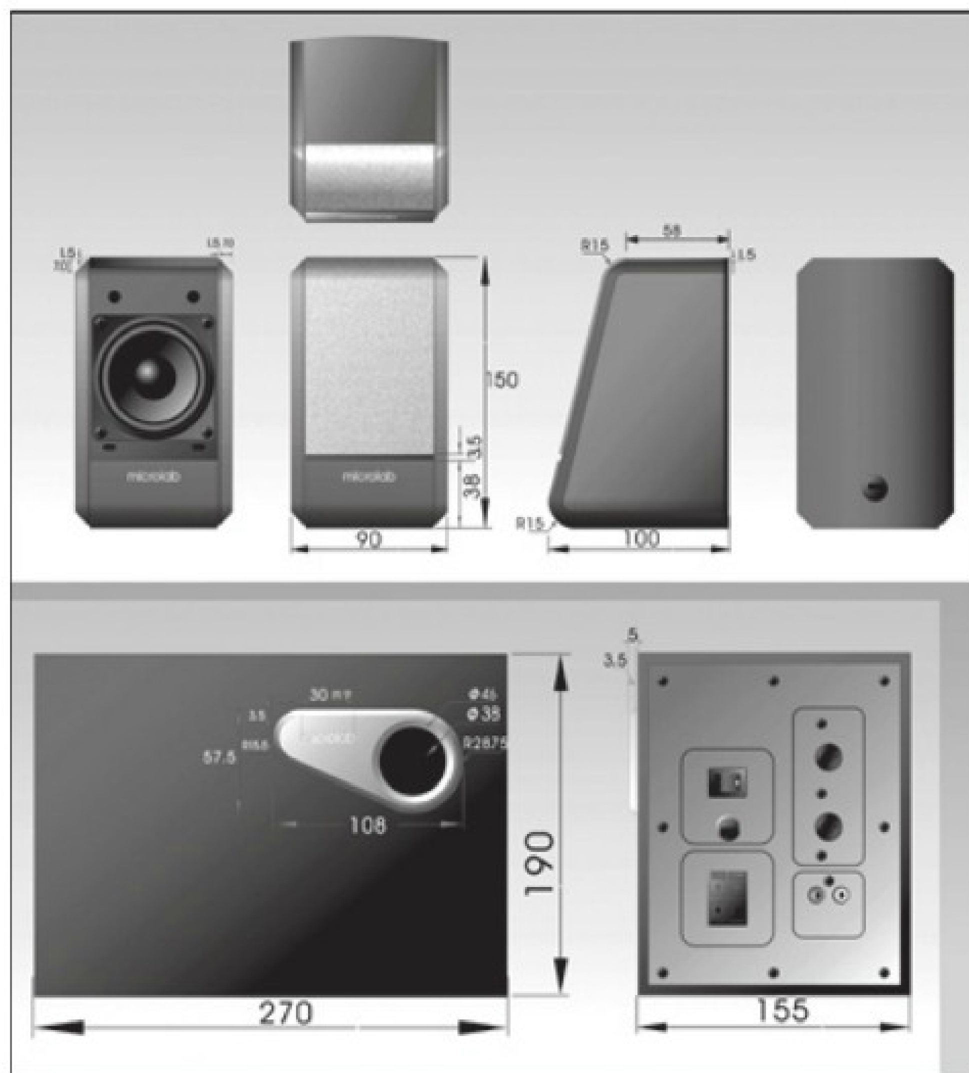
就用户选购来说，箱体好坏除了看外观是否平滑光洁、边角是否整齐、接口处是否结合紧密等，最好再掂掂重量，重量若到位，音箱质量就有了基本保障。

多媒体音箱的外观设计

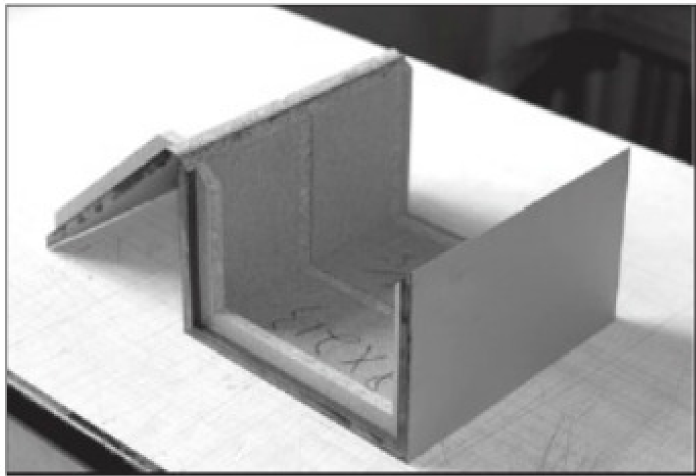
就多媒体音箱的外观设计来说，有3点最重要：首先要领先市场半步，若开发的是过时产品，只能去打价格战了；而过于超前就会让产品长期处于推广期，尽管设计理念新颖，利润可能很高，销量却不一定大，而厂商还要用很多资源去引导用户接受这个产品。其次设计要符合制造工艺和成本要求，设计出的产品必须能在工厂中做出来，且不能脱离产品定位选用过于昂贵的材料。最后，要建立并尊重传统，一个成熟厂商的产品一定有它的特点，就像宝马车、IBM电脑，一眼就能认出来。

产品必须细分，每个市场都有代表性的消费者，只要符合他们的要求就可以了。比如复古设计风格适合那些有小资情调，喜欢听老歌、品咖啡的消费者。个性张扬的人会选择微型塑料箱，它的造型、色彩等方面都能有很大突破，比如用黑白或鲜明的彩色搭配、喷涂金属漆甚至提供可换色的外壳等。而针对游戏玩家则可模拟一些热门游戏的造型，甚至把游戏的画面印在产品上；当然，如果是商业作品，就必须考虑版权问题。

音箱箱体的设计定型一般要经过手绘定稿、三维成型、结构设置这几个过程。首先设



一款典型的2.1音箱的外观设计图稿


密封前的箱体

计师开始有一个设计理念和创意，然后形成具体的形象，这时一般会把大致的内容绘为草图，接着在电脑上用3D图将其表现出来并确定尺寸；最后专业设计师会仔细分析箱体构造，经过严格的测算和样品分析，依此对箱体的形状和尺寸进行修改，确定各种零件如扬声器、电路等配件在箱体中的精确位置。

优秀的音箱中除扬声器素质过人外，还须有一个合乎声学设计的箱体。现在设计箱体一般都会利用电脑，采用程序（例如丹麦著名扬声器设计师Peter Larsen开发的FINE BOX软件）分析箱体板材密度、箱体内部空间与箱体声波缓冲，力求找出最合理的设计方案。

当然，不管仪器如何精密，软件模拟如何精确，最终还是要经过设计师的不断的测试和改造，才能得出最佳结果。

多媒体音箱的电路设计与摆放

多媒体音箱在扬声器的选择、分频器和箱体的设计及放大电路的配合上，不同于普通家用和专业音响系统，从声学的角度来看多媒体音箱所建立的声场模式是“近声场”模式。相对于家庭音响来说，多媒体音箱的最大电声功率要求不是很大，其不失真功率一般在2×20W左右就够了（不含重低音），普通的小音箱2×5W就可以了。另外很重要的一点，多媒体音箱的扬声器应该是防磁的。

多媒体音箱摆放的稳定度和位置对声音重放的质量有很大影响，由于人们基本把音箱摆放在电脑桌上，如果音箱重放声音的下限频率低于150Hz时，其振动势必引起工作台面的共振，从而影响声音质量，严重时也会影响显示器。所以2.1音箱的低音炮一般都会置于地下，这不仅能节约桌面空间，也是基于防止共振的考虑。

多媒体音箱的扬声器单元浅析

扬声器是音箱的灵魂，它由盆体、线圈、磁钢等构成。中低音盆体根据振膜材料一般分为纸盆、聚酯盆、编织物盆等；高音的振膜材料一般为金属、化纤物、丝绸等，这些材料在表现声音上各有所长。根据口径，扬声器可分为2.5/3/5.25/6.25英寸等；一般大口径单元在表现低音时更有优势。

扬声器设计非常复杂，它不仅要求有非常好的材料，还要对材料进行反复测试，振膜材料、密度均匀度、物理曲线等会直接影响它的音频表现。一个优秀的扬声器设计师除要懂得各门相关的学科外，还要有很高的艺术修养，否则设计出的产品只是电子音而非音乐艺术。因为每个人的背景、爱好、年龄等个人情况都有差异，对声音表现的偏爱也不同，世界上还没有哪种扬声器的声音能符合每个人的口味。


麦博梵高系列音箱的高音扬声器V12

国内多媒体音箱市场的状况

在策划这次多媒体音箱设计大赛的过程中，我们与麦博市场部经理张志飞就目前国内多媒体音箱市场的发展状况，进行了一些交流。

大众软件：据你了解，在目前国内多媒体音箱的市场中，中低端音箱占据的大致比重是怎样的？

张志飞：国内多媒体音箱市场随着价位的升高而呈现金字塔状态，一般认为价格在200元以下的为低端产品，200～800元之间的为中档产品，价格在800元以上的一般为高档产品；当然这种分法并不绝对，还要看其品牌和实际效果。目前100元左右的低端产品销量占到整个市场销量的50%～60%左右，这类产品多以塑质和低档木质音箱为主，音质一般。对很多电脑用户尤其是初次装机的用户而言，其大部分预算都在CPU、内存条、显卡等能“性能配件”上，对音箱的要求仅为“能听就行”。低档音箱的竞争实际上就是价格的竞争，因此这一市场的比重在一定时期内还会继续保持。

中端音箱相对于低端产品有了质的飞跃，它们的外观美观大方，具有一定独创性，做工更好，多采用经典、成熟的电路、可靠性更高的扬声器、更牢靠的箱体，音质也较低档产品有很明显的提高。这类音箱的消费者约占到音箱消费群体的20%～30%，他们一般对音箱有一定了解，经济能力也较好，更看重音质和品牌；这其中还包括对原购买的低档箱音质和外观不满，因而二次购买音箱的用户。随着电脑的普及和人们对多媒体音箱的了解越来越深入，这个消费群体的份额将越来越大，对品牌、音质和售后服务的要求也将越来越高。

大众软件：如何看待高档多媒体音箱市场？

张志飞：由于高档多媒体音箱产品价格偏高（往往在800～2000元，甚至更高），消费群体主要为一些对音箱有特殊要求的电脑用户或音箱发烧友，占很小一部分市场份额。估计在很长的一段时间里，这个份额将会有缓慢的增长。但这个市场利润较高，且相对于中低档市场来说竞争并不是特别激烈，加上产量不是很大，对于一些更具灵活性的小厂来说更具优势，因此现在国内很多高档多媒体音箱都出自产量较少的厂商。

大众软件：作为一个产量较大的专业多媒体音箱厂商，你们觉得怎样的音箱最受普通家庭/办公用户欢迎？

张志飞：总体来说，2.1音箱的比例较大，2.0次之，X.1随后。一般说来，低端产品中选择2.1音箱的人较多，因为较为实用和方便，且音箱主要用来玩游戏；中端产品里2.1音箱、中小型2.0音箱、X.1音箱都是比较受欢迎的产品。高端市场因为对音质要求很高，主要以大型2.0音箱为主。麦博的主要市场定位在中高端市场，注重产品性价比，认为优质优价的多媒体音箱产品是最受市场欢迎、也是最具生命力的产品。P

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



问题交流

读者 洪峰问：我家里只有一台电脑，老婆喜欢用来听MP3歌曲，而我却常常上网通过QQ与国外的亲戚进行语音聊天。请问是否有办法让这两个应用能同时进行？

答：你这种情况可试试通过安装双声卡来解决。一块声卡接音箱或耳机来听音乐，另一块声卡可接耳麦用来聊天。系统首选的声卡可在“控制面板”里的“声音和音频设备”中进行切换。要同时使用两块声卡，可先切换到其中一块声卡上打开音乐文件播放，然后再将默认声卡切换到另一块声卡上（不要关闭音乐播放器），再打开QQ，这样用音箱放音乐和QQ语音聊天就可同时进行，而不相互干扰了。

四川 龚胜

读者 顾全有问：我有一台二手的富士通FMV-6266NS笔记本电脑，本机配套的底座上有连接到电视机的视频输出端子，可是不知道怎样使用，总是没有图像信号输出。另外笔记本连接投影仪后是否能做到与屏幕同时显示？

答：要使用笔记本电脑的视频输出口，首先请进入BIOS设置，检查是否有相关的选项，并将其开启。另外，关键是要注意安装原配的显卡驱动程序，其中会有切换到视频输出的选项，而不能使用系统自带的驱动程序。

至于连接投影仪后是否能做到与屏幕同时显示，首先要看笔记本本身的硬件设计上是否支持，如果支持的话可在BIOS中找到相关设置，也可使用功能键，比如FN+F5进行切换。另外要注意，通常也需要安装笔记本电脑自带的显卡驱动程序。

四川 龚胜

读者 光大问：请问声卡的基本结构及工作原理是怎样的？“SoundFont”的主要作用是什么？声卡是如何使用SoundFont的？

答：声卡主要靠4个部分来处理音源，它们分别是：CD-Audio连接器、电子合成器、AD/DA转换器以及混音器。每块声卡都必须具备上面所说的4个部分才能正常处理声音。简单说声卡的工作原理就是数模转换（DAC）与模数转换（ADC）过程。ADC指的是将输入的音频信号由模拟化转换成数字化，让电脑进行处理。相反，DAC（Digital to Analog Converter）则是把电脑内数字化的声音数据转换成模拟信号输出到音箱或耳机。

SoundFont是E-mu公司推出的一种采样音色库专利技术，它可装在带有波表存储器扩展功能的声卡上，其作用是得到更多的音色支持。声卡MIDI音色的好坏，很大程度上在于波表合成技术，同时如果所支持的波表样本越大，音色就越趋完美。有了SoundFont技术，我们在制作和欣赏MIDI音乐时就可自由定义音色，能最大限度发挥音乐创作想象力，满足一般爱好者欣赏MIDI和电脑作曲的需求。

四川 龚胜

读者 卡特问：我是名游戏发烧友，最近买了一台配置很高的电脑，CPU为Athlon64 FX 3200+双6800U SLI

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《霹雳小组4》问题集

问：在第一关，杀光了敌人后任务还没结束，这是怎么回事呀？

答：可以的话尽量不要杀死歹徒，而是把歹徒绑起来后向指挥中心汇报就可以了。找到人质时，绑起来吧，也要向上级汇报。汇报的方法，可把准星对准人，然后按F键。本关不能过，可能和枪械等证物没有完全找齐有关。

问：我在第二关，整个场景都搜索过了，可还是显示有人质未被解救，一楼跟地下室的人质都解救了呀，哪里还有人质呢？难道是Fairfax的老妈吗？还有我第一次玩时，在有洗衣机的地方有一个拿左轮的小伙子，可是我第二次玩时，他莫名奇妙地就不见了，这是怎么回事呢？

答：没错，就是那个老太婆，她是主嫌Fairfax的老妈。你可用Taser（泰瑟枪）电她，如此可迫使她就范，非致命霰弹枪对她无效。

整个第二关除了人质外，通常都只会有两个目标：主嫌Fairfax和她老妈。但有时会随机出现一名歹徒，这是游戏的设定，属正常现象。

问：为什么在游戏中要把该解救的人质也绑起来呢？

答：原则上，人质还是要绑起来的，因为在那种场合，有时甚至无法确认对方的身份。有些人质会乖乖跪下，就可直接

显卡，400W的名牌电源，主板等其他配件也都是名牌产品，**但在使用时感觉不太稳定，不知原因何在？**

答：我估计是因为电源+12V输出电流不足导致，单块6800U显卡需要+12V输出约5A的电流，两块就需要10A，而Athlon64 FX的设计功耗高达100W以上，不算电路转换损耗也需要+12V输出近10A的电流，再加上硬盘等其他设备，你的电脑对电源+12V的需求至少在23A以上。而一般ATX+12V 1.3版电源的+12V输出最高只有18A（Intel标准），即便总功率达到400W的也如此，因此+12V输出电流不足将导致系统工作不稳定，需要引起你的足够重视，因为严重时甚至可能造成显卡等配件烧毁。

四川　龚胜

读者　金海问：我的数码相机是Nikon 5200，**听说数码相机都能当摄像头用的啊，请问要怎么操作啊？**还有就是为什么机器自己带的锂电池使用时间不长？不是说锂电池很耐用么？

答：不是所有的数码相机都能作为摄像头使用的，据我了解，一些品牌数码相机如Fuji、Canon、Olympus的某些型号都明确说明可支持作为网络摄像头使用，但事实上数码相机的作用主要是用于拍摄照片，而且现在主流USB摄像头价格都不是很高，从几十块钱到一两百的产品很多，虽然许多USB摄像头是CMOS成像芯片设计，但作为一般的视频聊天效果是足够的了。这里要说明的是，许多带有摄像功能的数码相机也可“暂时”作为摄像头使用，而且由于是CCD成像芯片设计，所以使用效果非常好，用户只要将数码相机上的转盘打到摄像功能并将其连接电脑，然后开启对应的视频软件就行了，比如Nikon 7900、5200及Canon IXUS等都具有这些功能。但这样又会出现问题：许多数码相机为了节省电能，如果用户几分钟内不对相机进行任何操作（如作为摄像头使用时），相机就会强制自动关机，而且从机器安全寿命和防尘设计角度而言，最好不要让数码相机CCD芯片长时间工作在这种“非正常”曝光状态下。总之，笔者建议你还是不要随意拿价格较高的数码相机去作这些简单的应用，专机专用才是最好的。至于数码相机高耗电问题，可能有如下一些原因，如果机器本来就耗电，那么容量较低的锂电池就不会很耐用。如果电池未充满就使用、出现故障或长时间以摄像模式、高分辨率低压缩比模式拍摄也会导致电池使用时间的减少。具体情况要具体分析。对于一些本身较耗电的机型，外拍时建议最好多购买一块备用电池。

湖南　苏旅

读者　郭东临问：我的喷墨打印机打印图片跟显示器的图片显示颜色不一样，有时候差距还较大，请问这是什么原因？还有我用的是兼容墨盒，商家保证这种墨盒芯片能完美兼容，为什么有时候使用正常，偶尔又出现某个颜色的墨盒不能被识别？

答：打印色彩偏差的问题，其原因很多，既跟显示设备及打印设备自身因素有关，也有软件校正及设置方面的原因。从显示设备及打印设备自身因素看，显示器显示是基于RGB原理，而喷墨打印机则是利用CMYK原理来工作。由于两种色彩生成基本原理的不同，再加上显示器自身颜色表现能力（如采用SONY CRT管显示器颜色较艳）和显示设备颜色配置差异（如Adobe RGB，sRGB的色彩空间区分），导致了显示及打印效果的差异。同时，不是所有的喷墨打印机都能忠实地反映出图形文件的色彩，不同厂商的打印机所用的墨水配合不同品牌的纸张，打印出来的效果都不能完全保证一致，考虑到你的打印机本身并没有使用原装墨盒而是更为便宜的兼容墨盒，再加上打印机墨盒缺少墨水的话，这些都可能是导致问题出现的因素。从软件校正及设置方面的原因来看，如果在打印选项中设置了不正确的显示设备使用参数和打印机参数，也会导致最终的打印色彩失真。用户一般可通过一些图形编辑和设置软件来调整这些参数，如果能使用专业的调色软件就更好了。最后，你也要关注一下待打印图片本身的质量效果，如果原始图片是低分辨率而被插值为高分辨率输出，那么打印大图效果同样是不会让人

绑起来，然后向总部汇报，遇到不太听话的人质，也可用适当的方式吓他一下就能达到目的。

《魔兽世界》问题集补充

问：打怒焰裂谷副本的Boss塔拉加曼需要注意什么？

答：塔拉加曼是个16级精英，他主要有两招：一是类似法师的冲击波，伤害在100以上；二是击飞，由于此Boss周围全是岩浆，掉入必死，所以尽量背冲着桥进行攻击，这样即使被击飞也会落在地上。

问：打影牙城堡副本的Boss阿鲁高需要注意什么？

答：阿鲁高是个27级精英，主要是3招：一是魅惑，让你或你的队友变成狼人攻击同伴，这个还好办；二是传送，传送有3个位置，他的出生点、出生点对面的高台、门口，传送可能有Bug，当传送到高台上时可能会出现所有攻击都无效的问题，此时全队退出阿鲁高的房间在外厅稍等片刻，待阿鲁高归位即可，一般盗贼的踢击能有效解决传送问题；三是阴影攻击，这个伤害在200以上，既无法打断，又是整个副本的攻击范围，根本逃不掉。一般打法是近身冲上去，法师就站在门口的石墙上，这个位置阿鲁高的3个传送位置都在火球术攻击范围内，补血职业和法师保持一定距离，因为阿鲁高的近战能力一点也不差，而且会范围震晕，躲远点好。

问：打剃刀沼泽副本的Boss卡尔加需要注意什么？

答：卡尔加是个33级精英，主要就是闪电链比较厉害，建

满意的。兼容墨盒使用失效的原因很多:一方面是墨盒本身的问题,比如兼容芯片有问题;另外一方面是打印机硬件方面的故障,比如打印机内部安装墨盒的口袋内和墨盒芯片接触的触点出现了问题,建议你仔细观察一下触点是否有错位或污损的现象,试着将其复位或用棉签清理一下即可。

湖南 苏旅

读者 费画问: 刚准备升级电脑,想买块新显示卡,**请问显示卡的RAMDAC是什么东西,对性能有多少影响?** 此外,比起PCI-E接口,AGP接口的显示卡能顺利地播放HDTV视频么?

答: 显示卡的RAMDAC是一个数模转换器,集成在显示卡的核心芯片内部,其作用是将显存里的数据转换成显示器可显示的模拟信号,数模转换的速度越快则输出的刷新率越高,它对显示器刷新屏幕的速度及稳定性有着重要的作用。但显示卡的性能好坏不只是看RAMDAC,显示卡所用的芯片核心及显存的性能才是关键。采用AGP 4×、8×接口的显示卡,只要不是太老的型号,在配合CPU、内存和硬盘速度工作正常的情况下,可基本满足诸如720P、1080i格式的HDTV视频流畅播放,因此,PCI-E接口的显示卡不是唯一的选项。不过,厂商是否对其产品芯片进行相应的优化设计(如GPU中整合对HDTV高清视频的支持)及是否有对应的数字接口(诸如DVI接口)才是选择这类显示卡关键,同时,配套的驱动程序优化以及播放软件优化也很重要。否则单纯依靠电脑CPU的解码是远远不够的。因此我建议你可直接选择针对HDTV视频播放优化过的显示卡,如包括Chromotion视频引擎的S3 DeltaChrome系列显示卡,在GPU中就已直接整合对HDTV高清视频的支持。而ATI X700(采用可编程视频处理引擎的VIDEOSHADER HD技术)及NVIDIA 6600(采用可编程视频处理引擎的PureVideo技术)等显示卡同样提供了对HDTV高清视频的硬解码处理。

湖南 苏旅

读者 Simpp问:我最近在Video Vegas5软件中用IEEE 1394卡从DV采集AVI文件和制作DVD时遇到了一些问题: 压缩时间特别长,而且制作出来的PAL格式MPEG-2文件在电脑上看发现画面色彩不对,出现边缘毛刺和跳动感,应该如何处理为好?

答: 这是很多拥有DV数码摄像机的朋友来信询问过的热点问题。首先我不是很清楚你的电脑具体配置,如果配置不是很高(比如2.0GHz以下的CPU速度,内存少于512MB,硬盘低于7200转速),那么把DV AVI格式文件压缩成为MPEG-2格式文件本身就需要有很长的压缩时间,如笔者使用雷鸟XP1700+、512MB内存和120GB 7200转硬盘配置,制作1小时MPEG-2格式文件需要3小时以上的压缩时间。而且有的朋友在首先采集AVI视频时错误地选择保存为NTSC格式的AVI文件,这样也会对后面制作PAL格式的MPEG-1、MPEG-2格式文件造成速度上的不利影响。其次,在显示器上看发现画面色彩不好的问题,是因为电脑显示器和电视机的色彩空间标准存在差别,只要放到电视机上观看就应该会正常了,这也就是为什么电视台所用的视频编辑系统在预览效果时大多接有专门的监视器而不是电脑显示器。至于画面毛刺跳动感,这是因为视频格式的每一帧(frame)实际上是由两个场(field)组成,而DV摄像机和电视机的场产生时间不一样,所以导致在电脑显示器上观看出现了不舒服的边缘毛刺和跳动感,实际上如果把视频放在电视机上观看就正常了。当然,如果制作视频文件只是为了在电脑显示器上观看,那么你也可在编辑时用视频去交错(de-interlace)功能以消除这种毛刺感。当然,上述问题的出现我只是从正常角度的情况下来理解,也有可能非编软件本身的缺省参数(如色彩、帧数、分辨率等)被更改而导致了这些问题的发现,解决的办法就是直接恢复非编软件的缺省设置。

湖南 苏旅

议近身战斗的人数不要超过2个,包括宠物在内,一旦达到3个,他就开始频繁地放闪电链,伤害在200以上,会给补血职业造成困难。

问: 打血色修道院副本的Boss指挥官和检察官需要注意什么?

答: 指挥官和检察官都是42级精英,开始一定要把教堂内的所有小怪清干净,然后近战职业上去打指挥官,最好把战斗控制在祭坛附近,此时法师少攻击甚至不攻击,始终把魔法维持在90%左右,补血职业也要控制魔法消耗,这对近战职业的防御和伤害输出能力是个考验。指挥官死后,身后的大门打开,检察官会出现,此时所有队员可直接进入检察官出来的那个房间,并把战斗控制在房间内。当检察官剩1/2血时,会放一个无法免疫、作用于整个副本的群体睡眠,然后她会去复活刚被打死的指挥官,并双双补满血,此时才是战斗的真正开始,法师开始伤害输出。建议集中火力打死检察官,她是一个牧师,一些技能很烦人,她一死指挥官就很简单了。

问: 打剃刀高地副本的Boss亚门纳尔需要注意什么?

答: 亚门纳尔是个41级精英,由于他是寒冰之王,自然对冰系攻击免疫。他会放类似法师的冰霜新星,把近战职业冻住。当他在剩一半血左右时,开始不断召唤精英幽灵,一次3个,一般来说,补血职业是第一被攻击对象,而此时近战职业一般都被冻在原地无法施以援手,战士的群体嘲讽也未必够范围,补血职业除了跑以外,只能希望法师和近战职业尽快解决亚门纳尔,他一死,幽灵全部消失。

创意无限、展现个性

"麦博杯"电脑多媒体音箱外观设计大赛

microlab麦博 大众软件 Hard

近年来，人们对于电脑产品的外观、功能的要求越来越多，希望这些原本古板的工具在家中、办公室里扮演更多的角色。随着电脑在多媒体范围应用的更加深入和广泛，人们电脑应用水平和欣赏能力提高，对多媒体音箱的需求也不断提升。大家需要的不仅是再现美妙音乐或营造逼真声场，还需要或漂亮、或前卫、或古典的外观，以便与自己的家居风格搭配。

为顺应目前消费者对于更美观、更新颖、更前卫的多媒体音箱外观的需求，继受到广泛关注和好评的"创意无限、秀出自我——'金河田杯'机箱设计大赛"后，《大众软件》《大众硬件》联合知名音箱厂商麦博（microlab）举办了本次电脑多媒体音箱设计大赛。设计大赛的主题围绕"音箱的外形"，突出多媒体音箱的造型设计，由参赛者提供设计图纸和文字说明。合作厂商与编辑部人员将共同参与作品的评选中，获奖方案将在随后的杂志中予以报道，这些方案还会提供给厂商作产品设计的参考。

活动细则

投稿时间：2005年7月1日～2005年7月31日

作品要求：以普通桌面型2.0、X.1及笔记本电脑专用音箱为主。参赛者应注意这3种类型音箱设计的特点和区别——2.0产品应有2个主音箱，没有低音炮单元；X.1产品应包含1个低音炮单元和至少2个卫星音箱，建议以2.1产品设计为主；笔记本电脑专用音箱应考虑音箱不应过大，可在设计图纸中对比展示笔记本电脑的尺寸。

设计主题：本次设计比赛只突出外形和外观设计，不考察音箱内部结构，即对参赛作品的要求就是突出外形和外观创意的工业设计方案。我们鼓励参赛者启发思维，想出独特、时尚的外形和配色。

稿件规格：参赛者可采用Photoshop、Illustrator、CorelDRAW等平面设计软件或3DMax等三维设计软件来绘制作品，最终提供统一的JPEG或AI格式图片，JPEG图片文件尺寸不得小于800×600像素（参赛者请自行保留设计作品原件，以备将来索用）及相应的TXT说明文档。请参赛者在TXT文档里提供自己的姓名、年龄、职业、身份证号码及家庭地址、电话、E-mail邮箱等联系信息。

投稿信箱：参赛者请将图片及TXT文档发往本次活动的专门E-mail信箱darwin@popsoft.com.cn，请在邮件标题栏注明"音箱外观设计大赛"投稿字样。

活动期间：《大众软件》《大众硬件》及大众游戏网将陆续登出部分优秀作品供读者欣赏。

参赛作品评选：冠名厂商将与《大众软件》《大众硬件》编辑部共同参与优秀作品的评选，并会将专业人员对于获奖作品的意见和评点刊登在后续报道中。

获奖者名单公布：《大众软件》《大众硬件》将在2005年9月份的杂志上公布本次设计大赛的最终获奖名单，并会有获奖人员采访等后期报道。



大赛就在眼前

还等什么呢？这是你难得的展示自我个性和才华的舞台，你的设计作品或许会被知名音箱厂商所采用。届时，荣誉和成功之门将向你敞开，你的生活也因此会变得更加丰富多彩！

我们盼望着你的作品，快快行动起来吧！

一等奖：价值4999元的microlab麦博家庭影院音响V3110一套（1名）
二等奖：价值300元的microlab麦博对讲机9701L两套（2名）
三等奖：价值298元的microlab麦博梵高360音箱一套（3名）
纪念奖：价值150元的microlab麦博M500-G音箱一套（10名）

注：（1）本次大赛参赛作品的所有权归深圳麦博（microlab）和大众软件杂志社共同所有；
（2）参赛者请填写真实姓名、住址、身份证号及其他信息，如发现抄袭作品将立即取消其参赛资格；
（3）本次活动最终解释权归《大众软件》《大众硬件》杂志及深圳麦博数码资讯有限公司（microlab）所有，如最终奖项与细则不符，以实际为准。

《大众软件》2005上半年文章索引

（01～12期）

（注：文章名字前面的数字依次为期数和页码。每期的要闻闪回、晶合通讯、问题交流以及读编往来、TOP TEN等五个栏目内容未列入。）

上半本

新品初评

专栏评述



河北 章锦添

因为是平面设计师，每天都在用着苹果电脑，所以看到这一期的专栏评述就觉得特别亲切。苹果不仅仅是一个品牌，更是一种精神的象征，这是它长保青春的奥妙所在。而大多数IT产品却缺乏这种精神内涵，徒然跟风而已。

网友 阿蒲

那篇WOW专题，看了有种想哭的感觉。我从中看到了WOW给中国玩家带来的一种基于娱乐上的质的变化。看得出WOW改变了以往网络游戏的潜规则，也逐步提升了玩家的素质，写得恰如其分。

■快评手 风在尽头

请你快评：针对13期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

数字码头

实用软件

@办公室的故事

@幻彩多媒体

应用心得

网络时代

硬件评析

下半本

专题企划

前线地带

极限竞技

龙门茶社

游戏剧场

林晓：又到了骊歌四响，离别依依的7月。毕业生们将如成熟的果子，脱离学校的大树，奔赴社会。今年就业形势之严峻，连我这坐在办公室深处的人都有感觉，更何况处于风口浪尖的毕业生们。然而，广阔天地大有所为，如果改变一下思路，把工作真正与体现人生价值挂钩，也许机会就将多如繁星。别骂我“坐着说话不腰疼”，有这样的感触，完全是因为风行水同学的辞职……是的，在工作如此难找，好工作更难找的这种形势下，风行水毅然离开了他的工作岗位，去追求他的个人理想了。在生存与温饱之外，还有一种叫做理想的东西能让我们掂起脚尖，看到更广阔的世界。祝风行水一路顺风。

读者调查信投已经截止，没来得及寄出答题卡的朋友，你还有机会到网上参与。网络投票将延迟到7月15日。网络投票的地址是http://www.popsoft.com.cn。

准时投票

『寻找大软同路人』系列活动之读者篇

我们的第二位“创刊号幸运读者”王川来自杭州。在采访中我才知道，王川原来与记者是同龄人，但是他的“软龄”比记者可长多了。他拿到第一本《大众软件》是个偶然的机会。当时《大众软件》在其他期刊上征求意见，王川看到后给刚诞生的《大众软件》杂志社发来了自己的建议，他的来信被刊登到了《大众软件》的创刊号上，他也因此得到了创刊号。

谈起与《大众软件》的“亲密接触”，王川依然记忆犹新，回忆起当初因为提供《求婚365日》的秘籍，而收到10元稿费的时候，王川也觉得兴味盎然。直到现在，王川仍然保持着购买《大众软件》的习惯，Top10的投票也是从不间断。他说：“10年前网络并不发达，咨询比较贫乏，大软几乎是当时我们获得电脑知识的唯一途径，现在网络的信息快了，但是买大软已经成了一种习惯，算是一种情结吧。”王川保留了10年来大部分的《大众软件》，他对藏书的概念就是从不外借，而《大众软件》也是他藏书中最宝贵的一部分。

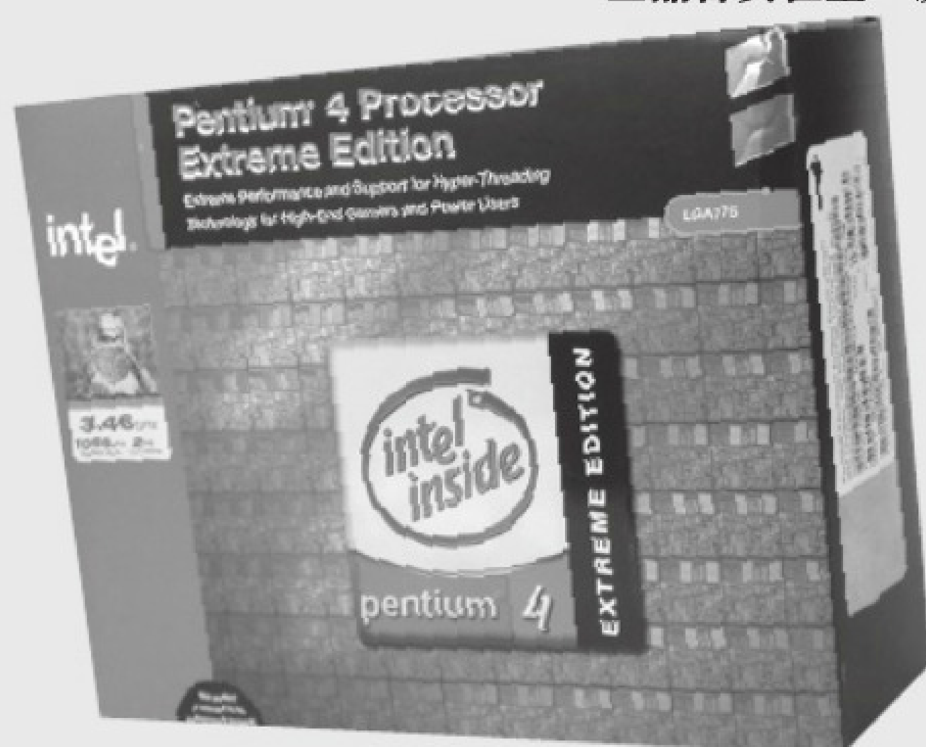
王川现在在浙江电视台做记者，对游戏的热爱至今没变。他说自己一直喜欢单机游戏，网游玩的比较少，前不久才投入《魔兽世界》的怀抱，他说大软近几期关于《魔兽世界》的内容对他帮助也非常大。

在短暂的聊天最后，伴随大软成长的王川也对《大众软件》提出了自己的期望——希望《大众软件》越办越好，为读者提供更多的电脑知识和信息。

10年 200期 大众软件十年

Intel PCI-E 高端游戏平台
在《魔兽世界》中的表现

■晶合实验室 魔之左手



经过编辑们的不懈努力，为测试最新游戏而精心搭建的测试平台终于正式成形了，在正式启用前，我们认为有必要对其真实性能进行一次测试。

首先来介绍一下游戏测试平台：我们采用Intel的P4EE 3.46GHz，它采用1066MHz总线，512kB二级缓存和高达2MB的三级缓存。而主板则使用Intel原厂D925XECV2，板载i925XE+ICH6R芯片组，提供了1个PCI－E x16插槽；3个PCI－E x1插槽；3个PCI插槽，它提供了4组DIMM槽，支持双通道DDR2 533内存。D925XECV2主板拥有Intel原厂产品少见的一些附加功能，例如SPDIF同轴电缆和光纤接口，板载IEEE1394控制芯片和接口以及前置接口面板等。

我们在测试中采用了华硕的EN6800/TD显卡，这是一款采用NV41核心的产品，与NV40板卡相比，复杂度降低了不少，散热系统也大大简化。由于PCI-E接口提供了良好的供电能力，EN6800不需要安装辅助供电接口，可见经过简化的NV41芯片对周边设备的要求和发热量、功耗都有一定的下降。这款显卡采用现代2.8ns显存，总容量256MB，显存位宽256bit，核心/显存频率为325/600MHz。这款显卡提供了D-Sub VGA、DVI和S-Video输出接口，而且还提供了SLI桥接器接口，为今后采用SLI方式升级留下了空间。





其他的配件还包括DDR2 533内存512MB×2，迈拓MaXLine Ⅲ(7B250S)硬盘。测试安装英文版WindowsXP+SP1，Intel芯片组驱动6.3.0.1007，NVIDIA公版驱动71.84。

3Dmark03 build 360总分	
1024X768	9320
1280X1024	7219
1600X1200	5766
3Dmark05 V1.20总分	
1024X768	3888
1280X1024	3204
1600X1200	2659
单像素填充率M Texels/s	2651.9
多像素填充率M Texels/s	5225.0
Half-life 2 Canals fps	
1024X768	93.3
1280X1024	77.8
1600X1200	60.2
DOOM3 fps	
1024X768	88.7
1280X1024	67.1
1600X1200	53.2
魔兽世界(默认设置)	
城镇	80
野外	60

在游戏性能测试中，我们特意选取了最近比较流行，且硬件要求较高的《魔兽世界》作为测试项目。尽管《魔兽世界》的场景非常宏大绚丽，但我们在测试中发现，在不同的场景和环境中，其速度变化相当大，这不仅和玩家的电脑配置有关，而且也和服务器、网络状况有相当的关系，例如在群体PK时，大量的玩家聚集和战斗会严重影响服务器速度，同时这么多需要传输给每个玩家的实时数据也让网络难以承受，这就是为什么配置再高的系统也会在这种时候出现跳帧、画面停顿甚至退出服务器的情况，在本次测试中我们对这种情况不予考虑。

我们分别选取了人类和兽人的起始地，分别在城镇(近景较多，景物复杂且活动人物较多）和旷野（人类则是森林）中进行测试。在默认设置中其帧数应该是相当令人满意的，最高帧数接近100帧的极限。不过在提升图像设置后帧数会明显下降。需要注意的是，《魔兽世界》这款游戏在适当调低图像设置后，可以在GeForce Ti4200一级的显卡上较流畅运行，但其对内存的要求远远高于显卡，对于希望同时聊天甚至在网络上查询任务的玩家来说，512MB～1GB内存是非常必要的。

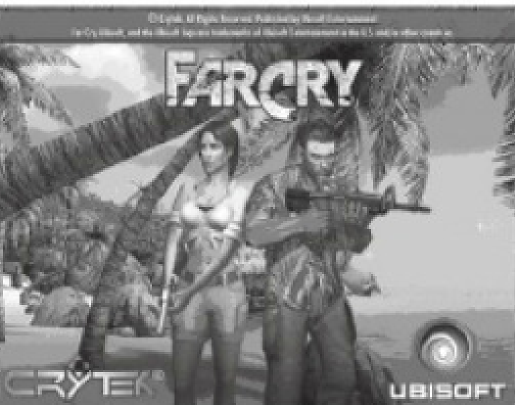
在采用DDR2内存和PCI-E显卡的系统中，内存－处理器、处理器－显卡以及显卡－内存的带宽相对于以前的系统都得到了很大的加强，因此对系统整体性能的提升非常明显，无论是整体性能还是3D性能，它都完全可以应付最新的游戏引擎，而且在1600×1200这样的高分辨率下也拥有流畅的运行速度，为今后更加强悍的游戏引擎留出不小的性能空间。



迈进64位游戏时代

——华硕X700系列强势登场

随着AMD正式发布了速龙64（Athlon 64）处理器和微软64位操作系统的整装待发，可谓万事具备，只欠大量64位软件的推出。在驱动程序方面，虽然不能像一些软件一样相互转换，但主流显卡与主板的相关驱动都已经有重新编写的64位的版本。而应用程序方面只有少量的专业或测试软件真正支持64位计算。而在这时AMD与CRYTEK官方网站同时宣布推出FarCry AMD64-bit升级补丁，这一合作，敲开了64位游戏的大门，预示着64位游戏时代的来临。



大受好评的游戏Farcry

其实早在2004年，AMD在Cebit2004上发布Athlon 64 FX53处理器的同时，就曾经表示过Ubi Soft（育碧）出品的Farcry将会为AMD64技术进行优化，而时隔一年，CRYTEK与AMD终于正式推出了专为64位AMD处理器优化的《孤岛惊魂》（Farcry）AMD 64-bit升级补丁。

64-bit补丁带来新一轮画质之争

Farcry的64-bit补丁加入了更多画质上的改进，它包括了更细腻的地形贴图、更远的景深显示、岩石等物体更加凹凸的贴图效果以及出现了昆虫和鸟类这些活性的自然因素。如此一来，众多玩家不但对32-bit和64-bit版本的画质差别充满了兴趣，同时也再一次关注起nVIDIA和ATI的新一代显卡产品在游戏中的画面质量。我们分别选择了目前中端市场的主力产品GeForce6600和华硕EAX700/TD/128M，进行了一些对比。


GeForce6600的画质表现


华硕Radeon X700的画质表现

可以看到，nVIDIA与ATI的两款产品在Farcry的游戏画面表现上比较接近，不过在整体色调上华硕EAX700/TD/128M显得更为真实，对比度以及色彩的搭配都比较自然，很好的展现了游戏场景的特色。而GeForce6600则稍显暖色调，因此缺乏游戏场景本身所突出渲染的神秘色彩。在细节方面，如果不仔细观察并不能发现明显差别，但当我们将全屏抗锯齿以及各向异性过滤的特效开启后，如果仔细观察物体的边缘，还是可看到华硕EAX700/TD/128M表现还是略胜GeForce 6600一筹。华硕的这款显卡在不同模型、颜色的交接处及边缘处锯齿要稍少一些，同时线条的过渡也更加自然。

64-bit性能的较量还在继续

Farcry自从发布以来就成为一款显卡测试的必备项目，而64-bit补丁的推出更是让众多玩家对显卡在其中的表现充满期待。我们因此采用相同的平台，针对GeForce6600和华硕EAX700/TD/128M进行了测试。

测试平台：

CPU：P4 3.20G
内存：KingMax DDR400 512M*2
硬盘：WD400 7200 40G ATA
主板：ASUS P5P800
操作系统：Windows XP SP2
Windows XP x64 Edition
驱动程序：催化剂5.4
Forceware 71.84

	华硕EAX700/TD/128M	GeForce 6600
32-bit 模式 1024×768NOAA NOAF	72.3	68
1024×7684AA 8AF	46.6	43.7
1600×1200NOAA NOAF	35.1	34.1
1600×12004AA 8AF	22.8	21.8
64-bit 模式 1024×768NOAA NOAF	71	66.4
1024×7684AA 8AF	51.4	43.8
1600×1200NOAA NOAF	35	33.4
1600×12004AA 8AF	23.7	21.9

从测试成绩可以看出，不论在32-bit模式下还是在64-bit模式下，华硕EAX700/TD/128M都在性能上领先GeForce6600，这种性能上的优势并没有受到处理器工作模式的影响。同时如果仔细分析测试成绩，我们也能够发现一个有趣的现象，在较低画质和特效的情况下，64-bit模式并没有为我们带来很大性能上的提升；如果采用高分辨率并且打开特效，GeForce6600在32-bit模式下和64-bit模式下性能没有什么变化，而华硕EAX700/TD/128M却在64-bit模式下逐渐显示出性能优势。

测试总结及对玩家的建议

综合来看，华硕EAX700/TD/128M在性能和画质上更胜一筹，它不但保持了32-bit模式下的性能优势，还将这种优势在64-bit模式中得以扩大，更加适合未来的64-bit游戏时代。而随着ATI近期对X700系列产品的大力推广，使这款产品具备了更高的性价比，再加上出色的超频能力，相信大家心里已经有了最终的选择。





UC 视频真人秀，帮你玩转网络

用电脑的人都熟悉，F1 键是帮助键，在一个使用软件的过程中，碰到不会操作的情况以及有疑问需要指点的时候，按 F1 键就会弹出帮助功能，你可以根据帮助画面的指导来学会某项操作，或者查找出现某个故障的原因。不过，随着电脑应用的普及，大量对电脑并不熟悉的网络用户对于操作的确有些茫然不知所措。即便按 F1 键来获取帮助，也不能获得“手把手”的感觉，依然解决不了把电脑用好的问题。上网，融入网络社会对他们来说还是有点儿力不从心。最近，新浪 UC 推出了 UC 应用真人帮助的功能，为这样的用户提供了快速熟悉网络、用好网络的渠道。

新浪作为国内影响力最大的门户网站之一，每天的网页浏览量高达 4～5 亿次，可见网络已经成为很多人了解信息、交换信息的主要渠道，网络对于人们生活和工作的影响也是越来越强，越来越深入。新浪 UC 作为新浪互动平台的骨干部分，每天至少有 30 万用户同时在线相互交流，同时每天都有数十万人注册成为新浪 UC 的新用户。吸引用户加入新浪 UC 的重要原因在于新浪 UC 所承载的内容越来越丰富，比如为普通人铺就“星光大道”的《千娇百美》、《公益歌手擂台赛》等栏目，与明星直接面对面的《绝对现场》、《静距离》等，还有很多汇聚共同爱好的栏目，如《英语角》、《黄梅戏爱好者》等等，正是因为有了这样丰富多彩的内容，吸引了大量普通人参与其中。而随着新浪 UC 功能和内容的日渐丰富，怎样用好这些功能成为一些用户需要解决的问题，而面对相对复杂的应用，帮助文件已经不能给用户带来实效性。因此，新浪 UC 的真人帮助节目《新手乐园》应运而生。

用户点击《新手乐园》的选项之后，UC 将打开一个聊天室，用户可以直接通过语音、视频、文字等手段，与在线主持人沟通，主持人也将通过视频、语音、文字等方式来帮助用户实现相应的操作，这样即便是相隔数千公里，也能够“手把手”的实现网络操作的指导，这对于很多使用电脑感到困难的人十分有效。在《新手乐园》开播第一天，就出现了聊天室“人满为患”的场景，可见真人帮助对于网友来说有多么重要。



广　告　索　引



新手攻略

建立人物

《真封神》的人物属性有：体质、力量、精准、敏捷、智力5项。职业有4种，分别为狂战士，邪灵术士，神传道士和风舞者。加体质增加生命最大值，加力量增加物理攻击值，加精准增加命中率，加敏捷增加闪避，加智力增加魔法最大值。此外，对于各职业有别。狂战士加力量增加物理攻击，主要配点方向是力量和体质。邪灵术士和神传道士加智力增加魔法攻击力，所以这两个职业主要配点方向是智力，玩家可以根据自己的需要加点，风舞者加敏捷增加攻击。主要配点方向为敏捷和体质。



基本操作

游戏的操作非常简单，左键普通攻击，右键技能攻击。其中技能又分连续攻击技能和单次攻击技能，连续技能能够在锁定怪物后不断对其释放，单次技能需要每次都点击右键使用。

Alt+E（或I）是打开物品栏。双击物品栏中的武器就会自动装备上去。然后左健点击怪物就可以攻击了。Alt+A是查看人物属性，Alt+S查看技能，初级技能要上了5级才能学。学到了技能后打开技能窗口，拖动技能到F1～F8这8个快健栏，如放在F1，当你按一下F1，再用右健点击怪物就会施放技能了。Alt+Q是查看任务。想旋转视角就按F10，点击系统设置，再点游戏设置，取消锁定视角，点击确定即可。



人物的技能，道具的使用以及交易，组队等日常操作必须把相应图标拖拽至快捷栏，然后单击快捷图标或者按F1～F8的快捷键就能使用。Alt键则用来切换快捷栏。



游戏具有自动喝蓝瓶的功能，只要在快捷栏上放置蓝瓶，就能在魔法消耗殆尽的时候自动使用，《真封神》中还有很多这样贴心的设计。

武器双修

值得注意的是，《真封神》中不但4个角色间风格迥异，每个角色还能根据装备技能和配点，衍生出不同的练法和打法。

狂战士的武器按照类别可以分成斧系和鞭盾系两种。巨大的双手斧自然拥有最高的物理攻击力，但是其攻击的速度相对较慢。鞭盾系则是一种较为平衡的练法，攻击速度快，防御力高。并且在学会双手鞭法技能后，可以双手持武器，成为一种比较另类的狂战士。

风舞者的武器则是注重远程攻击的弓系和中距离攻击的长鞭系。配合携带神兽的不同，风舞者的各种变化可以说是整个游戏中最丰富的。

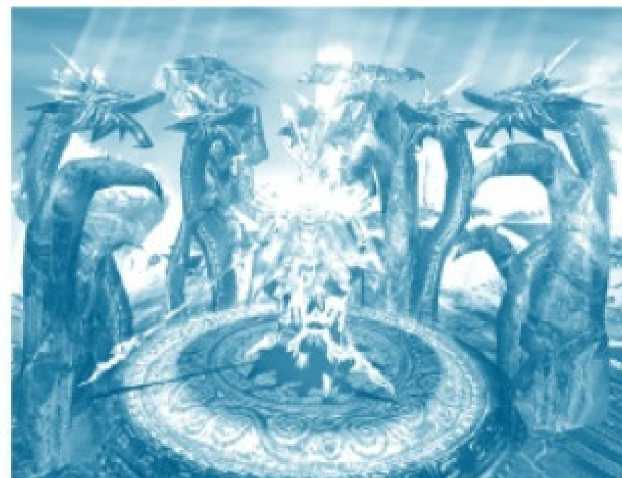
神传道士和邪灵术士都是法术攻击的高手，他们可以使用法杖和法宝。法杖释放威力巨大的魔法攻击，法宝则偏向属性攻击。神形的道士深谙火和水两种属性，阴冷的术士则是操控毒系和冰系法术的高手。

可以说《真封神》的职业分类是异常丰富的，具体如何配点，如何合理学习技能，有待大家到游戏里进行进一步探索。

冲出新手村

出生点分别在周朝或商朝的两个新手村，在周朝为首阳山，在商朝为龙门洞。出生后出村即可在村外打怪练级。要注意的是，神传道士只能出生在周朝，邪灵术士只能出生在商朝。

1～2级的新手，可以去帮游戏的仓库——宋异人送信，把宋异人写的情书送去给孙红，并且把孙红的答复回应给宋异人，就能获得8点经验和额外的3瓶止血药。





一出生最好就去村门口打草精和花仙，不会费太多的血，更不用担心被秒，装备也不用去买，升到5级一般都能掉。前几级都很快，升到5级就可以换武器了，此外还有手套和鞋子穿。属性加点根据装备需要来。职业加点可以根据文章前面所讲，或按自己的方法进行配置。

《黑暗与光明》

————游戏前瞻

游戏介绍

由于经典的DIABLO TOO模式已经深入人心，因此市面上数量最多的网游类型便属于ARPG系列。然而，在韩国网游大量充斥的中国市场，DIABLO模式中练级、打宝、PK三大体系已经被提炼并且大大强化。以至于某些网游中练级成为这个游戏的主要玩点，而为了保证游戏延续性，一些网游不断提升等级上限和难度来保证玩家不会过早地对游戏失去兴趣。

这样设计的直接后果就是，玩家越来越厌烦这样的游戏模式，而大部分游戏却难以突破这样的模式。无论他们如何宣传，玩家只要进入游戏就会失望地发现，他们依然要通过以杀怪赚钱的形式来进行游戏。

相对于以韩国泡菜网游为首的亚洲风格的网游而言，欧美的游戏并不重视“升级”这一过程，也许是设计理念上的差异，欧美网游更注重玩家在游戏中的互动和团队精神。可事实上，《无尽的任务》在亚洲的惨淡运营说明了亚洲尤其是中国玩家对这类游戏并不适应。

但这并不意味着中国玩家排斥欧美游戏，相反，他们期待的是一款真正能够适合他们文化理念的网游。幸运的是，在经历太多打怪升级的泡菜游戏之后，玩家迫切想换换口味时，《黑暗与光明》便应运而生。

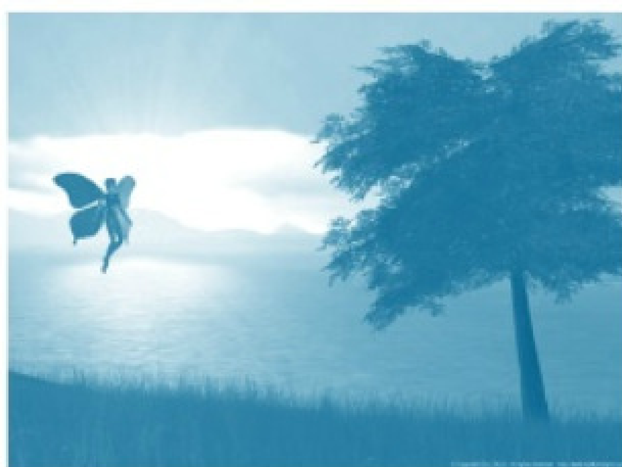
游戏特色

与以往的网络游戏不同，该游戏的最大特点就是超大的游戏世界，整个游戏大陆面积达到4万平方公里，4000余个城堡和1000余个城市等待着玩家去征服，这种规模的游戏是前所未有的。而数量庞大的城堡城市也意味着任何一个有雄心的玩家都有机会崛起，进而成为一方霸主。在以往网游里，像这样百家争鸣的情况并不多见，其关键在于，大部分网游由于地图过小而导致小行会很难有空间可以生存，而这些游戏里王朝的变更往往都取决于内部的因素而不是武力。



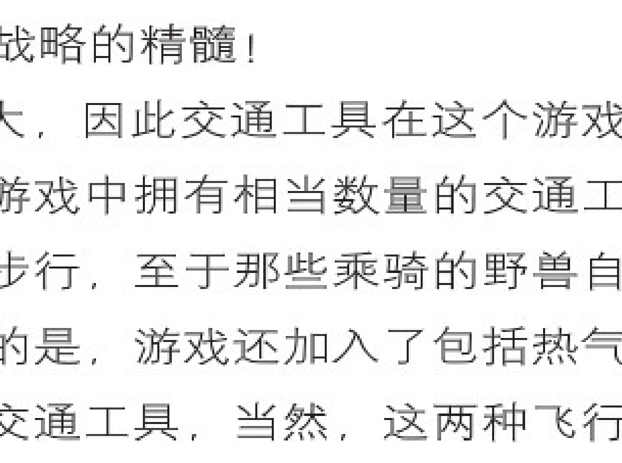


正如这款游戏的题目一样，整个游戏设置了“光明”和“黑暗”两大阵营，在庞大世界场景的支持下。对立的两大势力都拥有足够的战略空间进行激烈的攻防，也正因为如此，游戏很难出现一方势力占有压倒性优势的情况。况且，越是强大的势力，它的内部也就越不稳定，谁又能保证其所属的所有玩家势力会没有冲突呢？

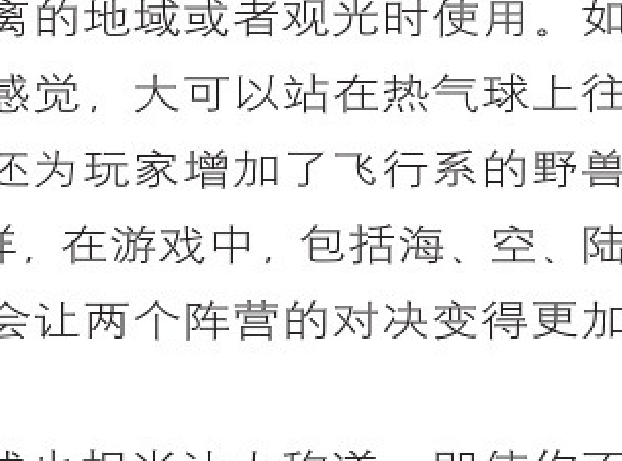




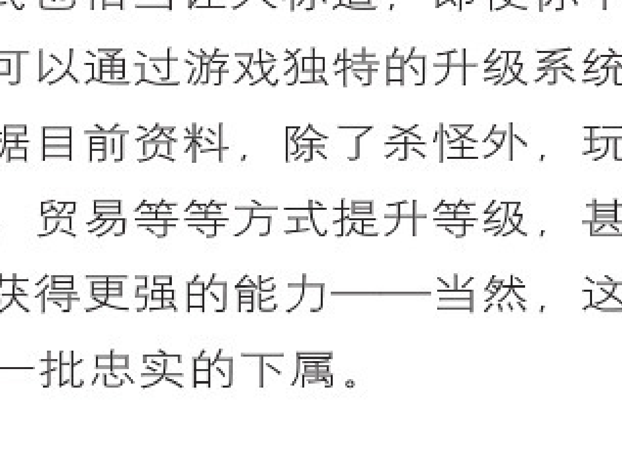
《黑暗与光明》的服务器设置保证了与游戏场景相匹配的在线人数，首创的程序处理引擎和蜂窝式服务器引擎，使得游戏在理论上克服了在线人数的限制。在这里，你可以在一个BOSS级怪物身上获得英雄的荣耀，但是你在战场会发现，你只不过是流向海洋的一滴水而已。正因为有了足够在线人数保证，游戏才真正体现出战略的精髓！



考虑到世界非常之庞大，因此交通工具在这个游戏里是很重要的一部分，在游戏中拥有相当数量的交通工具，其中最简单的自然是步行，至于那些乘骑的野兽自然不在话下。最让人激动的是，游戏还加入了包括热气球、高空气球在内的空中交通工具，当然，这两种飞行器大多用于玩家跨越大距离的地域或者观光时使用。如果你想体验做空中飞人的感觉，大可以站在热气球上往下跳……不仅如此，游戏还为玩家增加了飞行系的野兽作为乘骑的战斗宠物，这样，在游戏中，包括海、空、陆三位一体的立体空间必定会让两个阵营的对决变得更加精彩。

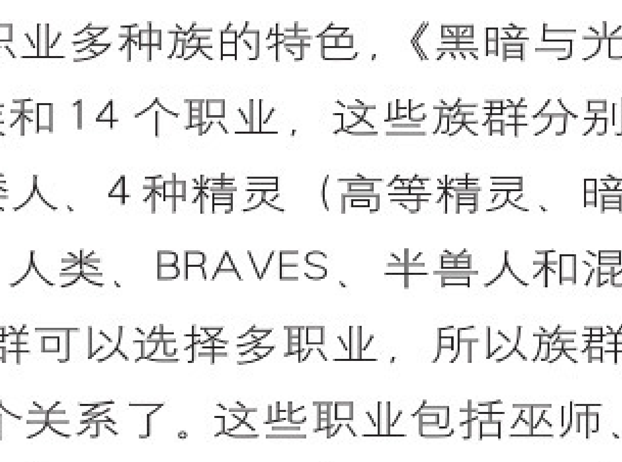


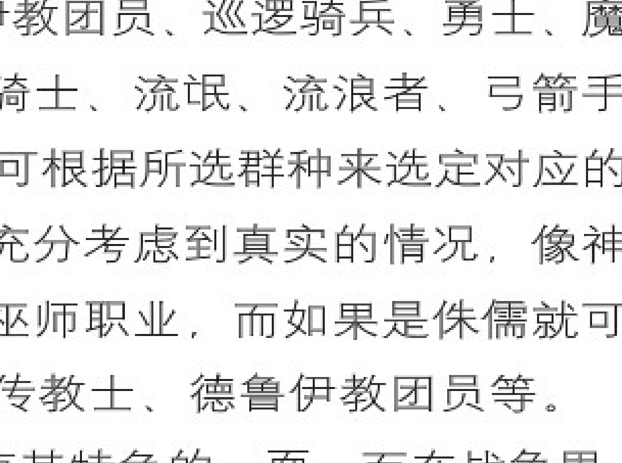
同时，游戏的升级方式也相当让人称道，即使你不曾杀过一只怪物，也依然可以通过游戏独特的升级系统来获得经验提升等级。根据目前资料，除了杀怪外，玩家还可以通过铸造、建筑、贸易等等方式提升等级，甚至你还能以政治的方法来获得更强的能力——当然，这一切的前提是你必须拥有一批忠实的下属。



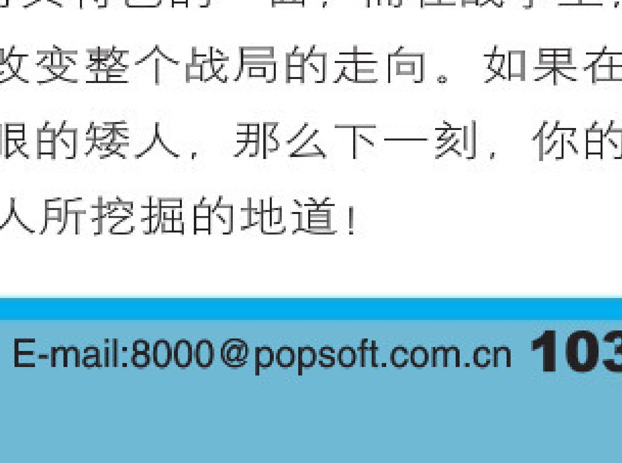
游戏种族

秉承欧美游戏一贯多职业多种族的特色，《黑暗与光明》同样设定了12个种族和14个职业，这些族群分别为神女、LUTINS、侏儒、矮人、4种精灵（高等精灵、暗精灵、木精灵、半精灵）、人类、BRAVES、半兽人和混血巨魔。由于大部分的族群可以选择多职业，所以族群和职业就不再是一一对应个关系了。这些职业包括巫师、游吟诗人、传教士、德鲁伊教团员、巡逻骑兵、勇士、魔法师、游侠、影子骑士、骑士、流氓、流浪者、弓箭手和僧人共14个角色，玩家可根据所选群种来选定对应的可选的职业，同时，游戏充分考虑到真实的情况，像神女这样的种族，只能选择巫师职业，而如果是侏儒就可以选择如游吟诗人职业、传教士、德鲁伊教团员等。





每个职业每个种族都有其特色的一面，而在战争里，某个种族的能力甚至可以改变整个战局的走向。如果在战争里，你轻视那些不起眼的矮人，那么下一刻，你的城堡里就会出现无数条矮人所挖掘的地道！



上海大学引入国际先进资源培养动画游戏人才

为了缓解国内游戏、影视动画人才奇缺的现状，我国著名高等学府——上海大学成人教育学院与专业公司合作，引入北美著名动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的教育资源开办的CIA游戏影视动画第九期高级专业培训班正式开始招生！

上海大学是国家"211工程"重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有先进的教育设施和科研实力，现任校长是著名科学家、教育家、中科院院士钱伟长教授。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画游戏工业大国——加拿大可颁发正式文凭的动画游戏学院。该学院老师为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》等电玩游戏；为国际游戏巨头EA公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为Radical公司制作过《绿巨人》游戏；为北美最大动画公司MainFrame Entertainment制作过《变形金刚》动画片并制作过《黑客帝国Ⅲ》电影的特效，该学院拥有两座艾美动画特效奖、一座艾美奖提名。CIA自2002年开始与国内大中专院校合作，开展以传统动画、三维动画、影视制作、游戏设计为主要专业方向的教育培训，从2002年在国内首家实施以来，目前已经成功开办八期高级专业培训，为社会培养了超过一千人的高级专业游戏影视动画人才，引起社会强烈反响。

《海底总动员》制作师CLIFF



本次培训任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。房老师精通MAYA，在影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请CIA专家讲师以及《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆、负责《黑客帝国Ⅲ》电影特效的Mark Rose、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》的动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。目前北美动画制作技术特别是加拿大的三维动画制作技术处于国际领先水平，占有全球三维动画软件80%以上的市场份额的三大软件MAYA、3DS Max、SOFTIMAGE都出自加拿大。



画　室



高配置机房

课程体系则完全与国际接轨，经过近4年的教育实践，逐步总结并形成了与国际接轨的适合中国的游戏影视动画教育培训体系——CIA培训认证体系。目前开设游戏动画、影视动画、建筑动画3个专业。



高配置机房

完成学业考试成绩合格将颁发上海大学结业证书及加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可直接参加MAYA和3DS Max官方认证考试。



校　训

成绩合格者将推荐到Main Frame（加资）、RADICAL（加资）、育碧（法资）、东星（日资）、SEGA（日资）、大宇、昱泉、盛大、第九城市、水晶石、上海卡通等国内外知名游戏、影视、建筑动画制作公司就业。另外，毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造。

培训将于2005年9月开课。为了保证教学质量，中心将计划限额开班，报名将额满截止。国内咨询电话为021-62539082，咨询邮箱是zhaosheng@cia-china.com，网址是www.cia-china.com；上海大学网址为www.shu.edu.cn；加拿大CIA网址为www.gamercollege.com



游戏十年之西山居游记

■本刊记者 龙猫（珠海报道）

记者手札

10年前的记忆离我并不遥远，我清楚地记得，当时我只是个老实巴交的初中生，既厌恶体育运动，也不喜欢旅游。和这些东西比起来，我更喜欢坐在电视机前拿着手柄盯着屏幕里的小人儿发呆。游戏对我的诱惑力是巨大的，我玩过的游戏机不算少，家里有我自己的FC、借来就没还的雅达利和世嘉；我经常跑出去玩5毛钱一个币的街机、玩3元钱一小时的超任、玩5元一小时的PS和土星——但这些仍然无法满足我游戏的欲望，后来我便盯上了那个手柄上有100多个按钮的，叫做电脑的游戏机。

10年前的我还不曾拥有自己的电脑，也不大相信家里会有任何理由在我临近中考时花上一大笔钱给我买台电脑专门打游戏。我想在1995年就能在自己家里玩上电脑游戏的初中生是比较少的，当时多数电脑还属于被供奉在专用机房里，需要沐浴更衣、三拜九叩之后才可以使用的神圣道具。后来一些人以赚钱为目的，做出将电脑扛出神社，搬进街边肮脏嘈杂的电脑房里供人们享乐这等大逆不道之事，托他们的福我才终于有了亵渎圣物的机会。

10年前我所在的小县城里还不知网吧为何物，花钱玩电脑的地方叫做电脑房——的确是玩，当时还没听说有谁到电脑房是为“正经事”去的，我母亲到现在还把用电脑叫作“打”电脑，就是那时候留下的印象。那时候时兴的游戏是《沙丘》，是《德军总部》，抵不住诱惑的我也曾有过花10元钱在一个只有4台电脑的小黑屋子里玩一夜，第二天一早还要疲于奔命地去应付班主任办的数学补习班的灰色经历。

然而，今天的我开始对自己10年前的心态和想法感到困惑。10年前的我曾对娱乐圈里每个明星的星运走向了如指掌；10年前的我也曾为本土漫画的未来感到过担忧。而10年前的我，却从未想过电脑房的某台电脑中是否有一两款国产游戏躲在硬盘的角落里等着我去看上一眼，把玩一番，再发表一些见解。

当10年后的我走过初中、走过高中、走过大学、走进大软、走进IT业的时候，才后知后觉地意识到国产游戏，这个曾被包括当时的我在内的无数人忽略的行业，也已经步履蹒跚地迈入了第十个春秋。金山公司董事长求伯君曾对我说，在这10年的发展历程中，坚持下来的游戏公司是铺路石，而倒下的也就成了烈士。

10年的时间对于一个行业而言太短太短，但在国产游戏所面对的这样一个“前无去路、后有追兵”的环境下，能活着面对下一个10年，就是最了不起的成就。

给国产游戏业十周年。

龙猫
wangshuo@popsoft.com.cn

2005年5月29日，记者应金山公司邀请，去珠海西山居工作室参加《剑侠情缘Online2》的探营活动。除了观摩《剑侠情缘Online2》的制作情况，记者把更大的兴趣放在了西山居本身上。因为2005年，是西山居走过的第十个年头，也是中国游戏业走过的第十个年头。西山居之于国产游戏业的意义，也许并不需要多说。



据说这里就是当年求伯君最初创立金山公司时的总部

在前往之前，记者对“西山居”的一切了解仅限于一些近乎符号化的名字上。这些名字是《中关村启示录》、是《中国民航》、是《剑侠情缘》，这些名字是求伯君、是罗晓音，这些名字是“独孤剑”、是“满江红”。从记者开始关注IT、关注游戏业开始，便看过了铺天盖地的关于西山居的介绍和报道，也听说过无数关于西山居的传闻。而这一次，记者要以第一人称视角去领略、去见识这个传说中的、带有一些神秘色彩的游戏工作室，在10年后的今天把那些零散的符号组合成一幅完整的图案。

从飞机离开首都机场跑道时开始，记者和几名同行便开始盘算，到了西山居，第一件事就是冲进他们的库房，搜罗几套老游戏带回北京，再亲耳听听求伯君为我们讲述当年他们做《中关村启示录》，做《剑侠情缘》时所经历的酸甜苦辣和喜怒哀乐。



一进门就用豪言壮语轰炸你

然而，我们这两个以为一定能实现的愿望仅仅维持了2小时50分便告破产。西山居负责接机的漂亮MM在得知我们的意图后告诉我们，一、西山居只负责研发，游戏的全部生产过程均在北京完成，言外之意是我们只可能在北京找到上述老游戏；二、求总目前不在珠海，具体位置他们也不清楚。据说求伯君近一段时间经常驾车远行，长期处于神龙见首不见尾的状态。好在记者虽然在西山居扑了个空，可回北京没多久便听说求伯君人在北京，总算在他飞往珠海参加西山居十周年内部庆祝活动的前一天把他拉住做了独家专访，当然这些都是后话，会在文章后面慢慢提到。



“员工墙”是西山居的一道景观，这上面的一张张笑脸记载着十年来为国产游戏业作出贡献的人们付出的汗水和努力

Day 1

5月29日 星期日 晴 珠海

西山居位于珠海市吉大区的一栋6层小楼里，从珠海机场坐汽车到这里大约需要40分钟。据说这里就是当年求伯君最初创立金山公司时的总部，在周围一片灰色的建筑群中，这座带着“金山”标志的白色小楼格外显眼。其实这座小楼里并不只有西山居工作室，金山毒霸、WPS事业部等都在这里，只是不久前WPS事业部搬到了另一座建筑，六层才空了下来。虽然这座建筑叫珠海金山公司更合适，但我们仍然更喜欢称之为西山居。

由于到达珠海的当天是星期日，参观和采访被安排在了第二天。当天晚饭后，西山居的美术总监阿亮便驾车带我们走马观花地游览了珠海市区。我不得不说的是，西山居的地理位置实在很好。无论去珠海著名的情侣路散步，去珠海百货、免税商场购物，去拱北口岸过境到澳门，还是去九洲港坐船到深圳，都近到只要10分钟左右的车程。西山居的工作人员告诉我们，从西山居步行去海边只要10分钟，而想爬山的话，西山居后面不远处便是一座小山，当然，那不是西山。

我并不相信风水一类的说法，但我想西山居守在这座小楼里10年未动至少不是出于偶然。把研发部门放在这个位置是明智的，员工在这样的环境里可以随时放松自己的身心，满足自己的各种精神需求，这为一款良好产品的诞生首先打下了外部的环境基础。

我们入住的中天酒店距离西山居仅相隔一条街道，阿亮送我们回来时已经是凌晨1点。“要不要到我们食堂吃宵夜？”阿亮问。西山居的食堂供应宵夜到凌晨2点，因为经常有员工加班到很晚。

比起吃宵夜，旅途劳顿的我们更需要一张宽大舒适的床。于是我们告别了阿亮，走过马路回酒店休息。“珠海，西山居，我来了。”我从酒店12层的窗口望着夜色中的西山居，白色小楼旁边的金山标志灯柱幽幽地对我发出白色的光。

Day 2

5月30日 星期一 晴 珠海

今天的目的有3个：一、参观西山居；二、了解“剑网2”；三、到西山居的食堂就餐。

一进入西山居的大门，记者立刻感觉到很强烈的“以人为本”气息。无论楼道里还是走廊上，都张贴着各种以员工为主角的图片，给人无时无刻不被重视的感觉，当然，也许更多体会到的还是无形中的压力。无论这种氛围是否是人为营造出来的，这对提升员工战斗力都很有帮助。

西山居的办公区域也是标准的格子间，但每个格子却几乎都成为员工展示个

性的空间。我很想知道西山居的人是不是都有暴力倾向，在整座建筑物里充斥着大量的枪械、兵人和高达模型，尤其在西山居主美，著名的“路边一色狼”的桌上，更堆放得如同军火库一般。也许他们画的战斗画面太多了，因此产生了暴力倾向，我想。

还想对西山居了解更多？看图片吧！


这就是“路边一色狼”，西山居主美，看他桌上枪械，你能相信他没有暴力倾向么？

记者用了整整一个下午听完西山居事业部总经理邹涛、剑网系列主策划宋亮、“剑网2”武功动作策划刘希和剑网项目经理赖立高分别从游戏特点、创意、故事背景、画面和人物动作等方面对“剑网2”的详细介绍。相对于“剑网1”，“剑网2”有不少变化。

据介绍，“剑网2”的故事背景设在北宋时期，虽然许多门派都曾在“剑网1”中出现，但技能分支线路完全不同。例如丐帮不再是棍丐与掌丐的分类，而是污衣派和净衣派。此外，由于时代背景设定是北宋初年，所以一些原有的门派，如天王帮（钟相、杨幺）和天忍教（金国）将不会出现，而新增了一些如天波杨府和明教等派别。游戏内测期间将首先开放少林、武当、峨嵋、唐门和丐帮五大门派，其它门派将在进入公测后逐渐开放。


这不是在拍游戏过场动画吧

画面上，“剑网2”由原来的纯2D画面变成现在的3D人物和2D背景相结合，并增加了内外衣系统。游戏中只有内衣系统的属性对角色真正起作用，外衣系统则决定角色的外观，属性无效。这样无论玩家如何穿内衣，如何配属性，只要外衣不变，人物的外观就不会改变。另外游戏中还加入了人物之间拉手、拥抱甚至亲吻等动作，还可二人同骑马匹，增强了游戏的互动性。


西山居美术总监沈烽亮（阿亮）在休息时间义务为我们做了导游

此外，“剑网2”的五行生克系统相对“剑网1”提升了3个层次：第一层次是门派之间的相生相克。第二层次是五行相克系统，这里主要体现在装备上，装备本身会有一套相克。第三则是八卦系统。

“剑网3”主策划孙英还给我们播放了一段“剑网3”的演示，演示内容是一位身着古装的妙龄少女带着两个傻大黑粗的怪兽伴随着摇滚乐跳健美操。面对面面相觑的记者，孙英的解释是“剑网3”里面加入了生活技能，可通过学习舞蹈、烹饪、琴棋书画等技能在游戏中生存。

“如果你去西山居，一定要去他们的食堂吃一次”，在来珠海之前，Littlewing叮嘱我说。

西山居的食堂不大，硬件条件也不算好，但作为一个企业内部的食堂，伙食水准的确是一流的——否则西山居也不会在这里招待各大媒体的记者们。据说这里的大师傅是求伯君从一家宾馆挖来的，号称能记住每个员工的饮食习惯。且不论这些传闻是否属实，这位师傅炒出的菜味道的确值得称道。西山居的员工每餐饭标准是8元钱，员工出4元，公司补助4元。吃过这顿饭之后，桌上的人都不禁长吁短叹。我想到的是大软楼下被编辑部所有编辑记者痛恨至极的饭馆，不知别人想到了什么。

这是在珠海的第二个，也是最后一个晚上，我躺在床上辗转反侧，回想着亲眼看见的西山居与我想象中的巨大不同。我原以为这次行程能收获颇丰——以为能拿到老游戏，以为能找到当年做《中关村启示录》、做《剑侠情缘》的元老们聊聊10年前的西山居，以为能在这里找到10年前的一些蛛丝马迹，然而我的这些愿望一个都没有实现。也许我应该感到些许失望，因为我终究没能把那些传说中的符号拼成一个完整的图案；也许我应该感到十分坦然，因为我看到10年后的西山居正在做着10年后它该做的一切。我起身下床，走到窗口，再次望着夜色中的西山居，白色小楼旁边的金山标志灯柱仍是幽幽地对我发出白色的光。



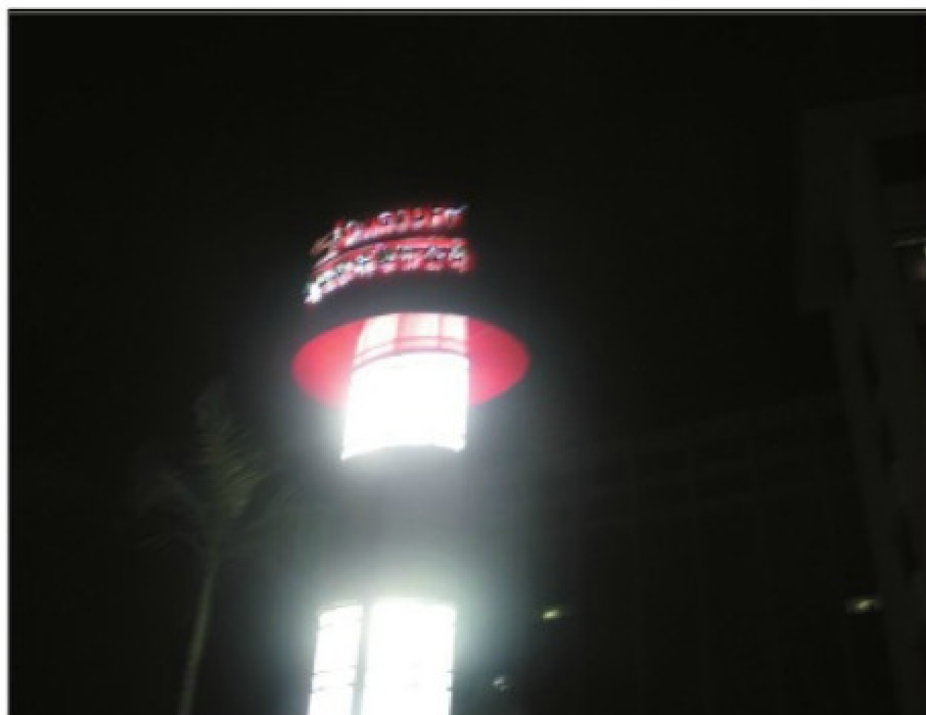
“剑网”系列主策划宋亮为记者介绍“剑网2”

Day 3

6月5日 星期日 雨 北京

今天距离我启程去珠海的日子正好相隔一星期。

我终于约到了神龙见首不见尾的求伯君做专访，时间定在今天下午两点，地点是中关村柏彦大厦21层，金山公司求伯君的董事长办公室。在这之前，金山公司市场部的人

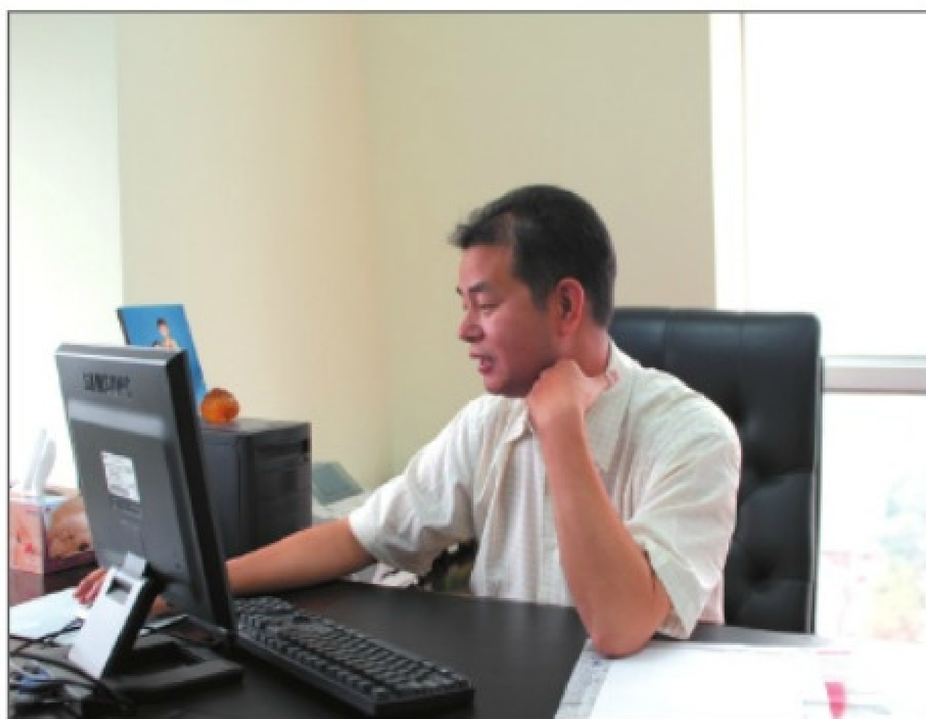

白色小楼旁边的金山标志灯柱幽幽地对我发出白色的光

反复对我说，能采访到求总实在不容易，因为金山的人都很少知道他一般会在哪里现身。

“我现在就是公司的道具，市场部安排我去哪我就得去哪，比如说接受这次采访。”他面带略显无奈的笑容，用有点自嘲般的语气对我说。但尽管嘴里这样说，求伯君还是十分配合地完成了这次访谈。

10年中最难忘的记忆

说起在西山居的10年发展历程中最难忘的记忆，求伯君立刻不假思索地回答：“那肯定是初期的时候。”他说，在发展初期，什么条件都不具备，纯粹是摸着石头过河。当时国内还没有人把游戏当作商业软件推出，即使想做也不知道该怎么做，只是在原始状态下做研发，这样的过程是很困难的。


在几年前大软对求伯君的访谈里，有这样一段对他外貌的描述：“求伯君穿着质地很好的淡黄色衬衣，米色裤子。看上去干净整洁。他精神饱满，面色红润。头发梳得很整齐，但近看有些稀疏，这是脑力劳动过度所留下的印迹。他的衬衫胸兜上插着一杆笔，没有戴戒指和其他饰物。”这段话完全可以再次拿来形容今天的求伯君

拿当年做《中关村启示录》来说，这款游戏直到上市当天早上6点才完成了最后的程序修改，紧接着便采用了最原始的方法——动员所有员工一起拷盘（当时这款游戏的载体是4张软盘），拷出了100套，才保证了第二天的上市。而97年《剑侠情缘》发布时也同样有很多难忘的回忆。当时国内生产CD受到限制，仅有的几条生产线几乎都在生产盗版VCD，正版反而插不进去。在向CD厂商走过“后门”之后，《剑侠情缘》才在一个月内生产了20 000套，而等到一个月后，市场便已经被盗版占领。说到这里他便不胜唏嘘，因为他始终认为，如果那时候有更大的生产规模，这款游戏完全可以卖得更好。


金山首席音乐师罗晓音在为97版《剑侠情缘》配乐，这是国内第一款有专业配乐的游戏

从剑侠到“剑网2”，从单机游戏到网络游戏的蜕变过程中的10年感言

求伯君认为，从今天看来，金山大力发展网络游戏的市场策略是正确的。可以说，目前的整个游戏业都体现出向网络方向发展的趋势。一方面网络游戏有更强的互动性，更注重人与人之间的交流；另一方面，它不会受盗版的影响。求伯君说，2000年以前，几乎所有的游戏厂商都在做单机游戏，拿台湾省的几家公司来说，它们确实做出了不少比较好的单机游戏，但到今天真正能用“成功企业”来形容的却没有几家；反倒是2000年以后，盛大等一些厂商通过网络游戏迅速崛起，成为成功的大企业。求伯君说：“网络给游戏业重新带来了生机，游戏业从过去的单机到网络，从过去卖软件到今天的卖服务，是一种质的转变。”


“剑网2”中双人同骑的温馨场面

当记者问到，西山居在做网游的过程中走过哪些弯路时，求伯君坦言，如果说在转型到网游路线的过程中走过一些弯路，主要还是体现在技术上。由于没有经验，在做“剑网1”时遇到了不少技术上的困难，花费了不少精力和人力，在3年的研发时间中大部分时间都花费在解决技术问题上。至于单机版《剑侠情缘》的续作，目前还没有考虑制作。“归根到底，还是因为国内单机游戏市场不够健全，而且难以培育，在目前国内盗版如此普及的环境下，单机游戏要存活下去实在很难。这主要是国内个人用户知识产权意识的不足造成的，我们可以通过政府采购的方式来实现办公软件的正版化，但谁见过政府批量采购游戏呢？”显然，告别单机市场多年以后，这位程序员出身的老总仍然对盗版耿耿于怀。

关于《剑侠情缘Online2》

“从目前来看，‘剑网2’是在当初的预想之中的。”求伯君说。当年许多在制作“剑网1”时提出的构想，由于系统框架的原因没能实现，比如3D人物、换装系统等，现在都放在了“剑网2”里面。其中人物的动作都是请现今的武术名家做的动态捕捉，是正宗的中华武侠，正宗的功夫，至少从人物的一招一式上保证了各门派武功的原汁原味。

关于西山居未来在中国游戏业中扮演的角色

“西山居当年成立的时候只是想去试探一下游戏业，想看看到底能赔多少钱。”求伯君回答。他说，到2000年，网络游戏开始显露出潜在


该帅哥就是传说中的"杨影枫"原型

的商机，西山居才最终决定投入做网络游戏。至少在今天来看，西山居是比较好地抓住了时机。尽管在发展初期几乎没赚到钱，却积累了许多经验。西山居今天能做到的只有继续抓住各种有利的时机——就像10年前无法预料到西山居今天的发展情况一样，今天也无法预见10年后会向什么方向发展。

关于自驾游

据说求伯君一段时间以来相当喜欢自己驾车远行，这给我的第一感觉是有武侠情结的他正在追求一种恬淡的云游生活，但求伯君的解释则现实得多："这主要是因为我前一段时间过度沉迷于游戏，把身体搞垮了。在住了一个月的医院后，我突然领悟到人不应该整天关在小屋子里，而应该多出去活动，多接触大自然。"他停了一下，看着我说："游戏玩多了实在是很误事！"


Zzzzzzzzzzzz 我怎么听见有相机的声音

从柏彦大厦出来时，北京的天空开始下起小雨——上星期我回来的那天珠海也在下雨，这无疑是一个戏剧性的场景。我不知道在这10年间有多少国产游戏厂商在这一场场雨中破土成长，也不知道在下一个10年里会有多少厂商决心投身国产游戏业的热情被雨水浇熄。也许正如求伯君所说，就像10年前无法预知现在一样，今天也无法预知国产游戏业的下一个10年或下下个10年会怎样发展。


97年《剑侠情缘》制作团队漫画像，第一排左上起：求伯君、李兰云、裘新、陈琢；第二排左上起：袁桢、罗晓音、吴邛、梁怿伟；最下排：袁世辉，目前仅剩求伯君和罗晓音还在金山公司

我宁愿相信，国产游戏只要能在这样的环境下好好活着，去面对下一个10年20年，就是最了不起的成就。

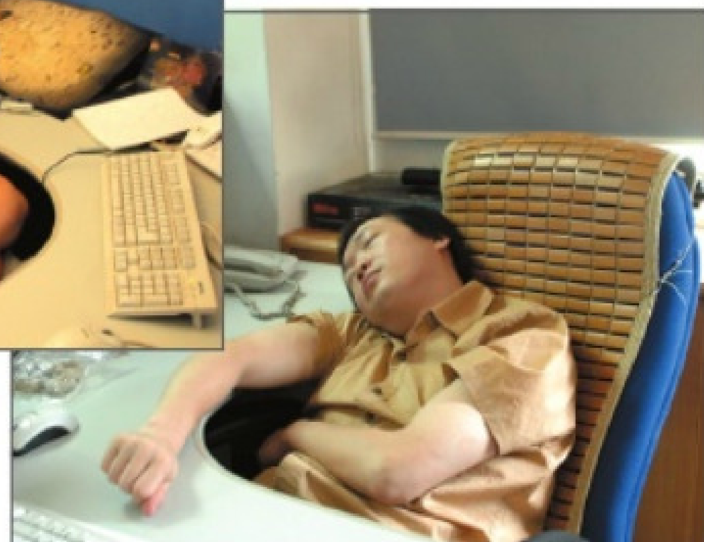
关于西山居

你可能已经知道的

1995年5月，金山公司西山居工作室成立于珠海。西山居名称的由来，是因为其创始人求伯君家乡有一座小山名为"西山"，求伯君后来自称"西山居士"，工作室的名称也就定为"西山居"。

《中关村启示录》里有一首音乐叫做《悲伤的丢车人》，来源是当年罗晓音刚到珠海便丢了一辆花50元新买的自行车，愤愤之下的他便谱出了这首曲子。

1997年发行的《剑侠情缘》主题曲《满江红》是由求伯君带头，当时的西山居全体工作人员共同演唱的。另外，游戏中的"金山掌门人"就是取自求伯君的形象。


Zzzzzzzzzzzz 不好意思昨晚没睡太累了

《抗日——地雷战》中的过场电影是西山居自己DIY的，其中李向阳、鬼子小队长和李霜泗这3个角色都是由罗晓音扮演的。

你可能还不知道的

《剑侠情缘外传——月影传说》的主角原本不叫杨影枫。制作后期游戏主创觉得原来的名字不好听，便用西山居一位美编的名字"杨影枫"来代替。

在《剑侠情缘Online2》中有一个大Boss"吴越老祖"的原形是《剑侠情缘Online2》的项目经理吴越。要触发这一任务，必须先在成都城里和一个叫做"王瑾"的NPC对话，这个NPC的原形是西山居数字娱乐事业部市场产品经理王瑾MM。

西山居在庆祝十周年之际要选一个吉祥物作为形象代言，到截稿时为止"侠女童童"的呼声最高，此外还有其他五花八门的备选形象，比如老虎，比如猪。

西山居作品年表

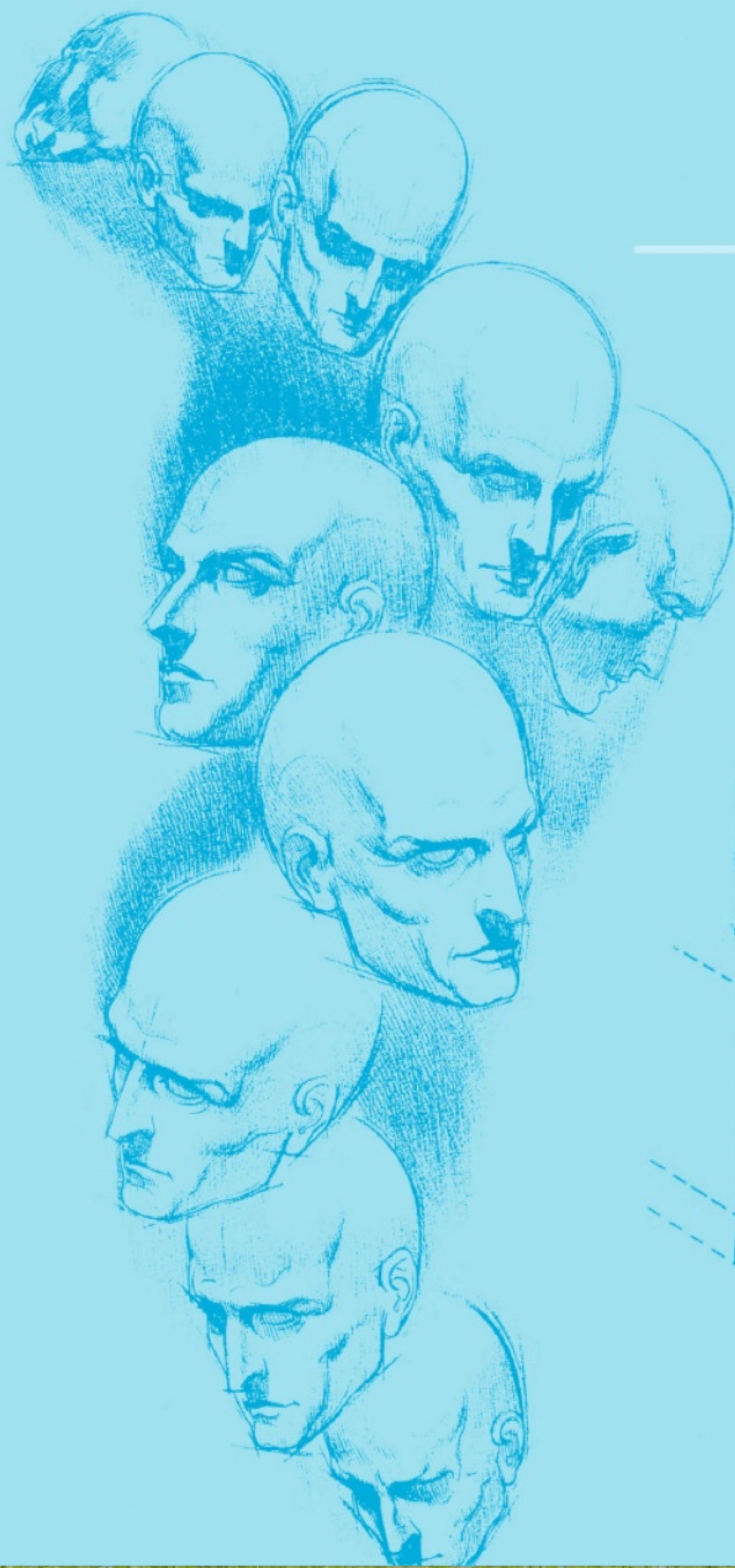
《中关村启示录》	经营模拟	1996年1月	西山居处女作，是中国大陆第一款商业电脑游戏，标志着金山正式进入游戏市场。
《中国民航》	经营模拟	1996年4月	仅用3个月完成，游戏的策划与程序设计均由求伯君执力。
《剑侠情缘》	角色扮演	1997年3月	正版共销售20 000套，创下当时国内正版软件的销售奇迹。
《抗日——地雷战》	战略	1998年3月	是西山居从DOS平台转向Windows 95平台的第一个作品。
《决战朝鲜》	战略	1999年4月	上市后连续3个月高居连邦销售排行榜第一名，半年内大陆市场售出正版10万套。
《剑侠情缘二》	角色扮演	2000年6月	共投入费用近400万，是当时国产游戏业中难得的大手笔，正版销量20万套。
《剑侠情缘外传——月影传说》	角色扮演	2001年7月	该游戏设定了多达6种以上的游戏结局，在保留了即时战斗方式的基础上增加了计时系统和武功修炼系统等。该游戏进入了中国台湾省和日本市场。
《新剑侠情缘》	角色扮演	2001年12月	是97年《剑侠情缘》的重新制作版，正版销量12万套。
《天王》	动作冒险	2002年12月	改编于网络奇幻小说《天王本生》，是西山居第一款3D游戏，属于探路之作。
《剑侠情缘Online》	网络角色扮演	2003年6月	是金山公司第一款网络游戏，延续了剑侠情缘系列故事背景，最高在线人数号称13万。
《剑侠情缘Online2》	网络角色扮演	2005年4月	该游戏在《剑侠情缘Online》的基础上增加了不少新元素，目前正在封闭测试中。
《剑侠情缘Online3》	网络角色扮演	预计2005年第四季度发行	采用全3D制作，游戏中更加强调生活技能、仿真的社会关系和虚拟社区系统等。目前该游戏正在制作中。

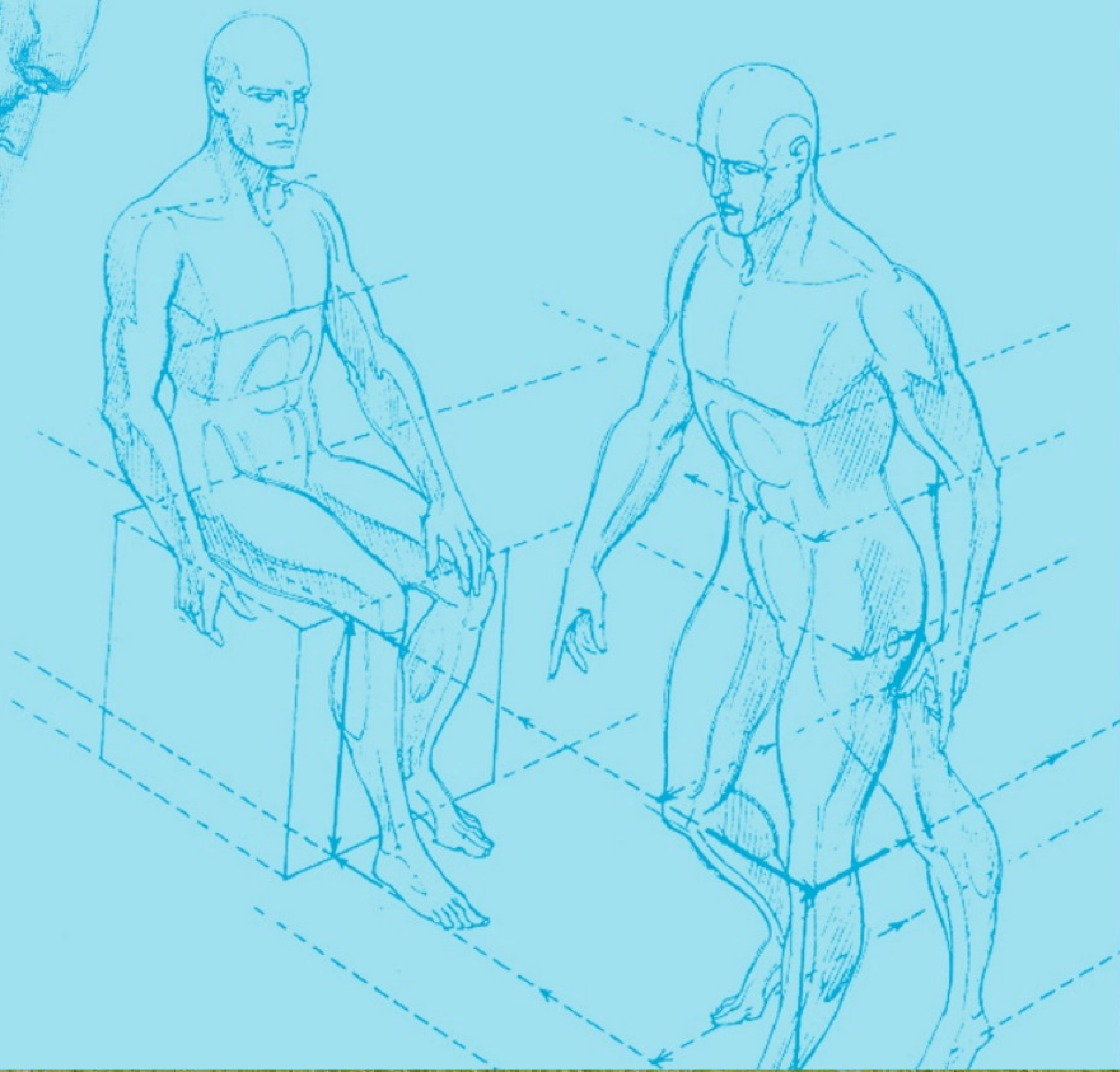
首届中国国际动漫展



现场报道

■本刊特约记者 BASARA（杭州报道）





一、关于首届动漫展

提起《小蝌蚪找妈妈》《黑猫警长》《哪吒闹海》等动画片，现在的孩子可能并不熟悉，但这些经典动画作品确实占据了相当一部分人的儿时回忆。从1960年《小蝌蚪找妈妈》诞生到今天，中国动漫产业已经度过了45年的漫长岁月。时至今日，中国动漫产业终于迎来了一个新的“春天”。2005年6月1日，首届中国国际动漫节将全世界的眼光聚集在杭州，与以往杭州举办的动漫展不同，这次展会不仅规模宏大，更重要的是得到了国家广电总局的大力扶持，堪称首次政府与民间联手打造的动漫展览会。金国平、Bordo的一批有影响力的动漫专家纷纷到会祝贺。他们认为，这次展览会将会引导中国动漫产业进入良性循环的轨道，是中国动漫复兴的标志性事件。

首届中国国际动漫展是首届中国国际动漫节的一个重要项目，有7个城市申请了这个项目，最终国家广播电视总局确认了在杭州举办，杭州市明显也为此做了大量的工作。展会于2005年6月1日至6月5日在杭州和平国际会展中心举办，但在展览开始前一个月左右，杭州的街道、超市甚至是出租车上就已经布满了各种宣传海报和挂旗，这也从侧面反映了杭州市政府创建“动漫之都”的决心。


超市门口的海报



出租车后窗上的海报

二、现场

这届动漫节是中国首个“国字号”的动漫展，由国家广电总局和浙江省政府主办，除了动漫展外，还有一系列的配套活动，它们包括：


许多带孩子的家长在门口徘徊，希望能找到进入会场的方法

1.首届中国国际动漫节开幕式文艺表演：这个开幕式是2005年5月31日晚在西湖边的音乐喷泉广场举行的。可惜由于安排不利，会场正面只能容纳几百名观众，而当晚闻讯赶来看热闹的游人估计超过了10000人，造成周围道路的严重堵塞。绝大部分游人只能在临时搭建的栅栏外面欣赏会场上升起的巨大的卡通任务气球，让许多带着孩子来观看的家长和从杭州周边地区赶来的游客非常失望。但现场气氛还是非常热烈，周边的超市里的饮料几乎全部售光，一些饭店干脆直接在门口摆摊，临时卖起了饮料和小吃，这个开幕式几乎变成了消夏晚会。

开幕式的表演配合现场灯光和西湖特有的水景取得了不错的效果，著名配音演员李扬（《米老鼠和唐老鸭》中“唐老鸭”配音演员）和“老鼠爱大米”的原唱者杨臣刚，以及范晓萱、王力宏、苏有朋等知名艺人也出场表演了节目，但内容和动漫关系不大，而“迪斯尼”和“寒号鸟”等稍微能扯得上一点关系的表演也显得内容空洞。特别是以“米老鼠和唐老鸭”为主的迪斯尼动画形象表演，所用的面具与卡通形象相差太远，看起来居然满脸皱纹。整个表演只能说是一台不错的演出，并没有体现出动漫应有的特色和新奇。

文艺表演结束后，“花仙子”、“美人鱼”等动漫明星表演队沿着湖滨公园到省人民大会堂进行了盛大的动漫巡游，道路两侧放置了10多个大型动漫气模，树上悬挂着各色彩灯，为节日增色不少。

2.动漫COSPALY秀：在整个展会期间，展厅的二楼一直在举办COSPALY大赛，表演走秀、歌舞和舞台剧，参加的大部分是各高校的动漫社团与个人动漫爱好者。会场中还不时能见到各种装扮怪异的人物形象。

3.全国动漫人才招聘大会：这个招聘会于6月4日在杭州和平国际会展中心举办。国内动漫企业特别是杭州动漫企业和院校不少都进场招聘。同时，本次展会上也有不少培训公司参展，例如在游戏行业已经颇有名气的方正育乐、游戏学院等公司和南京艺术学院等传统教育机构。



无论是大人还是孩子，都乐意和这些怪异的动漫人物合影


华丽风格的动漫模型作品



动漫人才招聘会也在展会醒目位置立起了招牌

4.杭州市少年儿童“动漫嘉年华”：这次“动漫嘉年华”于6月1日在杭州青少年活动中心联欢厅举办。许多热爱动漫的小朋友在这里用他们的想像力画出心中的动漫，模仿他们喜欢的卡通人物，给他们喜欢的卡通人物配音，并把自己的卡通珍藏拿出来互相交流。

5.经典动画影视周：展览期间，《国产经典动画片展播》《世界优秀动画片展播》《国内历年获奖优秀动画短片展播》等这些平时不多见的优秀动画影片在杭州当地电视台进行了集中播放，会场里也同样安排了影片观赏区。


许多孩子在家长的陪同下进入观赏区观看经典动画作品，家长中甚至有年过花甲的老人

6.中国国际动漫产业高峰论坛：这个论坛于6月2日～6月3日在中国美术学院象山校区举办。戴铁郎、王中元、迪士尼等国内外主要动漫产业代表、电脑软硬件厂商和国际国内著名院校的教师学者等137名嘉宾就“数字技术应用与未来”“数字时代动画产业”“数字时代的人文关怀”“数字时代动画教育”等议题进行了为期两天的专题探讨。

三、动漫展与儿童节

这次展会于儿童节开幕，也算是为小朋友们送来了一份丰厚的节日礼品。这次一共有近百家厂商参加了大展，内容涉及了动画制作、科技展示、周边开发、教育培训、网络游戏和服务、甚至法律保护等各个方面。

参展厂商大部分是来自杭州当地和北京、上海、广州、长沙、香港以及少量韩国和日本的厂商。国际大厂除了BAIDAI之外基本都没有露面。但国内比较重要的如三辰卡通、中央电视台动画部、北京电视台、北京电影学院动画学院、中国动画学会、南方动



东方新锐的三维运动捕捉系统

漫网、空中网、新浪网等和动漫产业相关的公司都参加了展会。展出的内容包括动画片、动漫周边产品、动漫图书、版权代理、电信服务等，其中不乏吸引儿童的优秀卡通形象。网络游戏作为和动漫紧密相关的产业，只有杭州边锋、杭州天畅、圣堂科技等三四个杭州当地的公司参加，其中天畅的《大唐风云》宣传幅度最大，但这些产品的开发程度普遍比较低，还不能提供试玩。高新技术方面，最惹人注目的就是传说中的人物动态捕捉器，利用这种技术，可以将人物的动作直接转换为3D动作脚本，本次展会上

国内动漫名家签名时间表：

日期	时间	出席名家
6月1日	10:15-11:00	BENJAMIN、张晓雨、陆明、健一、口袋巧克力、猫小乐、寂地、小舟、棉花糖、
	14:00-15:00	香港漫画大师黄玉郎先生专场签售
	15:00-16:00	黄嘉伟、姚飞舞、小蕾、姚非拉、猪乐桃、喵呜、陆明、翁子扬、贝贝龙、刀刀、
6月2日	10:15-11:00	棉花糖、黄嘉伟、姚飞舞、小蕾、翁子扬、姚非拉、猪乐桃、喵呜、刀刀
	15:30-16:30	BENJAMIN、张晓雨、陆明、健一、口袋巧克力、贝贝龙、猫小乐、寂地、郭竟雄
6月3日	10:10-11:00	猪乐桃、喵呜、棉花糖、黄嘉伟、姚飞舞、贝贝龙、小蕾、小舟、寂地
	15:00-16:00	BENJAMIN、姚非拉、翁子扬、张晓雨、健一、川上康子、猫小乐
6月4日	10:00-11:00	香港漫画大师马荣成先生专场签名
	15:00-16:00	海报作者雷晟、懒虫的枕头专场签名
6月5日	10:00-11:00	雷晟、懒虫的枕头、姚飞舞、小蕾、棉花糖、翁子扬、口袋巧克力、

动漫名家的出场时间都明确地列成表格

上有两家公司对这种技术进行了现场演示。

展会还有COSPLAY表演、著名动漫作家签名和作品展示等活动。黄玉郎、马荣成、姚非拉、川上袜子等十几位大师和一些小有名气的新人为观众进行了现场签名。在会场两侧专门设置了国内原创馆和原创大赛展示区，展示了大量的漫画、动画短片和模型等。其中有些展品颇具特色，例如在猪身上进行的纹身创作、关在铁笼里的巨大恐龙模型、丝网编制的摩托车等，表现了创作者独特的艺术思维。香港玉皇朝集团创作总监黄玉郎在观看原创作品时感慨，中国漫画的技术水平已经与发达国家相差无几。

由于正值儿童节，来参观的观众中小朋友占了很大的比例，这就造成了一些不协调。本次展会既有人物动态捕捉器这些高技术展示，也有满足儿童观赏的低幼儿动画片。这两类需求不同的观众搀杂在一起，使会场的气氛有些混乱。与之前在上海举办的几次规模较小的动漫展一样，会场的二楼聚集了许多个人爱好者和高校社团设立的小摊位，主要展示和销售自己创作的漫画和周边产品，内容五花八门，吸引了许多年轻人购买。







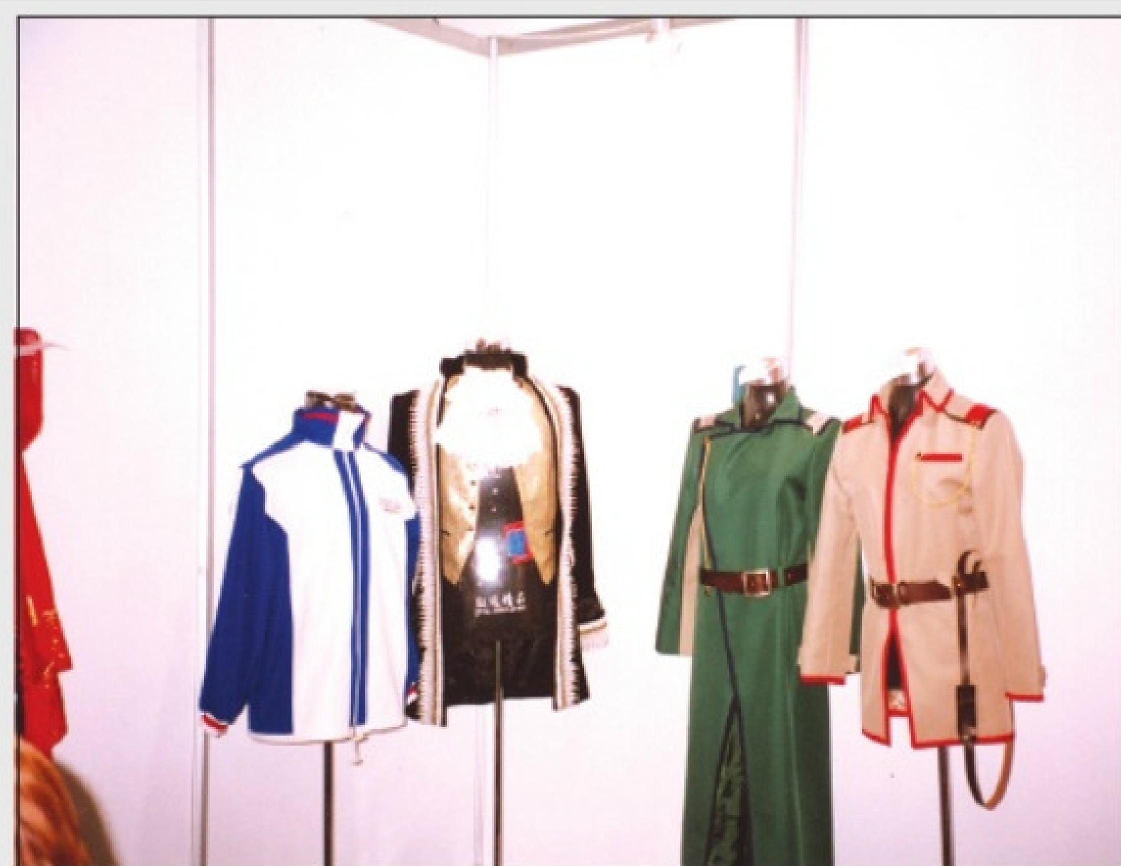






在展会上，具有现代和后现代风格的美术作品也吸引了观众的大量目光









对小孩子来说，这不仅是一个展会，更是一个让他们能与自己喜爱的梦幻偶像近距离接触的机会

四、闭幕后的思考

总的来说，这次的展览不光是热闹，参展的公司也拿出了不少自己的新产品。并且展览的定位非常大众化，家长也乐于带孩子来参观并参加各种活动，充分体现了动漫和群众生活的关联。在动漫节活动的几天里，整个杭州都沉浸在儿童的节日里，这种动漫普及的气氛已经基本形成，杭州市凭借此次盛会成就了“动漫之都”的称号。

据了解，杭州自2004年9月动漫游戏产业发展领导小组成立以来，出台了一系列鼓励产业发展的优惠政策，大力扶持杭州原创动漫。如在杭企业制作的原创动漫作品在中央电视台播放，每一分钟，政府奖励该企业1000元。这些优惠的政策，造成了大量民资涌入淘金，动漫产业在杭州迅速展开。继国家动画产业基地和国家动画教学研究基地相继落户杭州后，杭州高新区正在努力打造成“中国动漫之都”的核心区域。

其实不只是杭州，自2004年文化部、新闻出版总署、国家广播电视总局等政府部门就出台了各种政策扶持动漫和游戏产业，并在全国创建了多个动漫产业基地。政策导向已经从过去的限制发展、严格控制变成了鼓励发展、政策支持。从民间来看，特别是广大家长已经开始转变过去一听到动漫就抵触的情绪，从严禁孩子接触动漫而转变成了引导和鼓励。杭州此次展览，政府出钱出人，民间广泛参与无意树立了一个良好的开端，相信之后在上海等地即将举办的“中国国际动漫游戏博览会暨高峰论坛”和其它动漫展览和活动也将取得巨大的成功。

不过，这次动漫展也反映出不少目前中国动漫产业的问题与不足。中国动画学会会长、上海美术电影制片厂厂长金国平告诉记者：动漫产业应该包括动画片、漫画、游戏等三个完整的产业链，这样才能更好的发挥它们协作的功能、产生最大的经济效益。可是目前国内这三方面还没能协调一致。国内的动漫工作室和公司很大程度上还是为国外公司打工，缺乏自己的原创和想象力，这就制约了中国动漫产业的发展。动漫产业还很需要政府的支持，还需要加强高端人才的培养。目前国内计算机或者美术方面的基础人才并不少，只要完善培养体系，培养出具有专业水平的高端人才就会对整个动漫产业产生非同小可的影响。

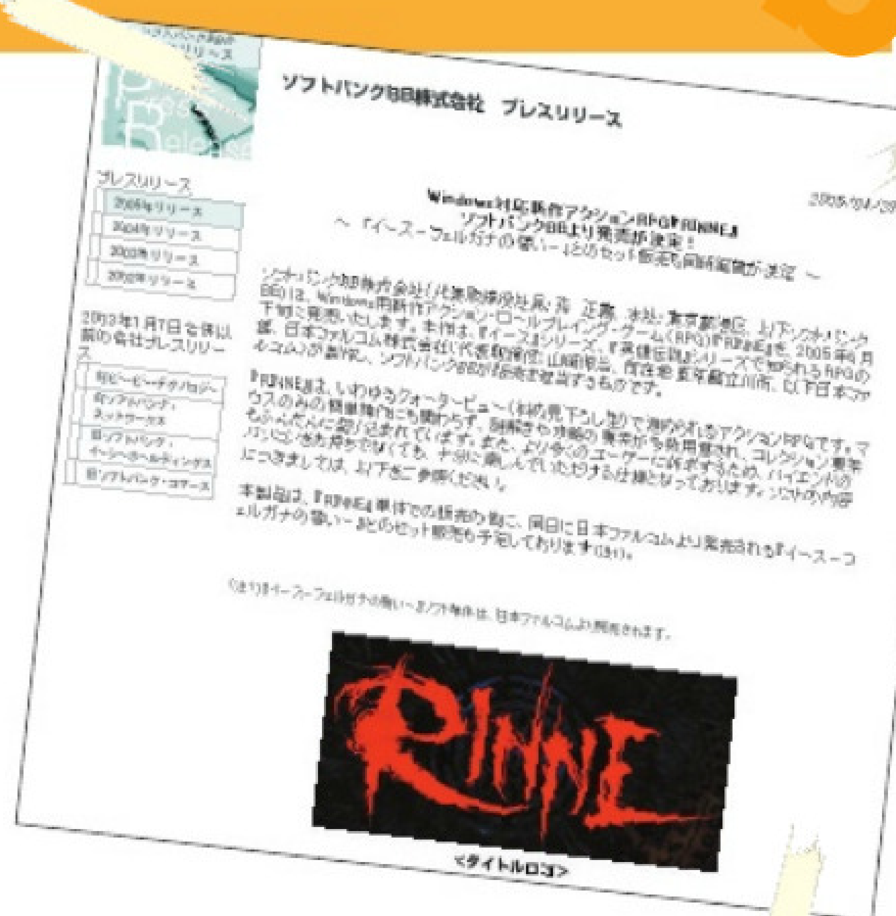
由于动漫与游戏业有着密不可分的联系，本刊也将继续关注这一领域的发展，并为我们的读者做出这方面的报道。

海外传真

SoftBankBB 公布 RINNE 新图

2005年6月3日 softbankbb.co.jp

不久前，SoftBankBB公司在官方网站上公布了其代理的PC游戏新作RINNE的几张图片和一些介绍。虽然FALCOM公司称这款游戏是他们的原创作品，但也有人称这款游戏出自Bothtec公司1997年的RELICS游戏系列，FALCOM强调了游戏重制后的特色，而回避了该作品的开发源。RINNE是一款风格独特的ARPG游戏，其主要剧情讲述在一个外星球上，两个势力庞大的种族间因发生争斗而最终消亡，人类为解开两大种族消亡背后隐藏的秘密，开始探索假想世界的故事。游戏整体既保持了日式游戏的典型风格，在美术设计上又具有一种浓重的神秘色彩。游戏采用2D引擎，游戏画面体现出一种阴暗和未来感觉。



3DRealms推出FPS新作 Prey的视频下载

2005年6月3日 3drealms.com

3DRealms在自己的网站上正式公布了开发一度终止的FPS名作Prey的视频下载。本作的设计概念最初始于1995年，后因种种原因未能完成制作，该游戏计划和《永远的毁灭公爵》一样被搁浅。现在3DRealms与HumanHead工作室合作，用新的引擎开发这款游戏。Prey采用《毁灭战士3》的引擎开发。HumanHead工作室最著名的作品是Rune，Prey的开发计划早在Rune开发完成时就已经重新启动。在过去的10年时间里，虽然Prey的开发没有任何进展，其设计概念一直都在进化，到项目重新启动时，3DRealms已经对全局有很好的把握。本作仍将采用最初提出的设计概念，采用科幻题材。不过主角不再是最初公布的Talon，而是退休军人Tommy。Tommy从军队退役后只想过平淡的生活，然而外星人的突然出现打乱了他的生活……



《DOOM启世录》出版商被起诉

2005年6月5日 eurogamer.net

原离子风暴的创建者之一Michael Wilson前不久将《DOOM启世录》出版商告上法庭，他认为那本书中对他的描述有不实之处，对他的名誉造成了损害。《DOOM启世录》是David Kushner撰写的一本关于DOOM系列的缔造者id公司创始人约翰·卡马克和约翰·罗梅洛的传记，这本书中提到Michael Wilson曾利用一些财务上的“小手段”用公司的资金给他自己买了一辆宝马轿车，而他对此事坚决否认。他说：“这完全是无中生有，他让我在同行间的名誉受到了极大的伤害，令我和我的公司蒙羞。”而《DOOM启世录》的出版商Random House的发言人Stuart Applebaum则回应：“我们不会对诉讼发表任何观点，我想说的是《DOOM启世录》所提到的都是作者通过多年寻访得来的，这本书的严谨和求实得到了书评人的广泛赞誉。”另据报道，一部改编自《DOOM启世录》的电影即将投入拍摄，这一项目是否会因这次诉讼而被停止，目前我们还不得而知。

Rockstar CEO 捍卫《侠盗猎车手》

2005年6月3日 gamasutra.com

在一次与游戏玩家的座谈中，Rockstar公司CEO Terry Donovan对近日来《侠盗猎车手》屡屡成为政客和社会评论家攻击的对象予以回击。一向沉默寡言的Donovan说：“我们的《侠盗猎车手》系列有着几百万的销量，但我还是要面对司法机关的恐吓。很显然，那些大肆批评我们的游戏，却说不出游戏中细节的人，根本就没有玩过《侠盗猎车手》。他们的观点过于主观，所以我对他们无法分享我们游戏的乐趣并不感到惊讶。”Donovan还说：“Rockstar在这段时间学到了很多东西，我们与更多的领导人和社会团体打交道，了解了许多政治家和社会评论家的想法。这对我们无所谓，但是对游戏产业来说可不是什么好消息。”



喜欢，所以游戏
——专访深圳网域总经理张岩

■本刊记者 Littlewing

大众软件：您能介绍一下网域的发展历程吗？

张岩：走上游戏这条道路的最初动力，纯粹来源于我的个人爱好。那时互联网的盈利点非常不明确，而我自己本身是一个游戏迷，后来萌生了自己开发一个大型棋牌游戏平台的想法。1999年底，我们开始和深圳电信合作，开发中国游戏中心。到2004年，中国游戏中心同时在线人数突破30万，注册量突破1亿。正是从中国游戏中心开始，网域公司逐渐走上了自主研发、运营网络互动娱乐游戏的道路。

大众软件：《华夏Online》是深圳网域自己开发和运营的第一款游戏，您为什么选择走上自主研发运营大型网络游戏的道路？

张岩：由于我自己就是一个游戏迷，一些经典的单机游戏和网络游戏我都有接触。特别是在接触到网络游戏以后，我觉得网游其实就是一种人与人之间的交互，其实在网游中会体现一些人的真性情。所以我才想自己做一款能够体现人的善恶，或者说是一款自己的网络游戏。

大众软件：随着《魔兽世界》等大作的登陆，国产游戏开发商会面对越来越大的压力和挑战。您认为国产游戏该拿什么和他们比拼、竞争呢？

张岩：国产游戏就现在而言，和国外的大作还有很大的差距。竞争首先是人才的竞争，国产游戏厂商要注重人才的培养和吸收。也许，我们的人才在短时间内无法达到国外的水平。我们要对自己的人才加以呵护，给他们充分发挥的空间。其次，中国游戏要有自己的民族情结。中国文化博大精深，很多素材、背景都可以利用。只有这些贴近中国人心理和习惯的东西才更容易被国人接受。最后，是要找到适合每款游戏的运营之道。游戏品质和游戏运营是人的两支脚，两手抓，两手都要硬。《华夏Online》在公测突破10万的在线人数，一方面是游戏品质的保证，另一方面我们针对2D游戏的特点，选择接受能力相对较强的二三级城市作为我们的推广重点，向地方进军，避免了与主流大作的对撞，也适合当地的机器配置和游戏习惯。



深圳网域总经理张岩

大众软件：《华夏Online》在暑期将有怎样的动作？网域公司未来有怎样的发展计划？

张岩：在暑假《华夏Online》将升级到2.0版本。我们也将在7月开放4个新区。自主研发和自主运营将是网域坚持不变的发展路线。在《华夏Online》得到业界和玩家的认可后，我们计划在未来1～2年里同步启动5～6个新项目，并且不仅局限于大型网络游戏，在未来，我们还将涉足休闲游戏等更为广阔的游戏空间，打造一个可以满足不同年龄阶段、不同兴趣爱好玩家的互动娱乐平台。

业界动态

《传奇世界》百名城主索要屠龙刀

6月5日，“沙城城主峰会”北京分会正式开始，但108位城主中到场的却只有寥寥几人。无奈之下，游戏厂商盛大网络公司的负责人只得一一去请，但此时宾馆里的城主们早已吵成一片：“要想开会，先发屠龙刀！”这108名城主都是传奇世界“沙城攻城战”活动的华北区获胜者，其向游戏厂商索要的“屠龙刀”其实是一种木制刻刀，据说是传奇玩家地位的象征。但后来这些城主却突然被告知：屠龙刀只给人气最旺的5名城主。4日晚，来京的城主们决定为此罢会。为此，双方选代表进行了座谈。最后，盛大副总裁张向东在峰会上宣布：5把屠龙刀先发给人气旺的城主，其他城主的日后寄出。盛大网络一负责人说，“沙城城主峰会”是为促进《传奇世界》游戏发展进行的玩家交流活动，屠龙刀原本是要作为奖品赠给贡献突出的几名城主的。可能是最初的活动

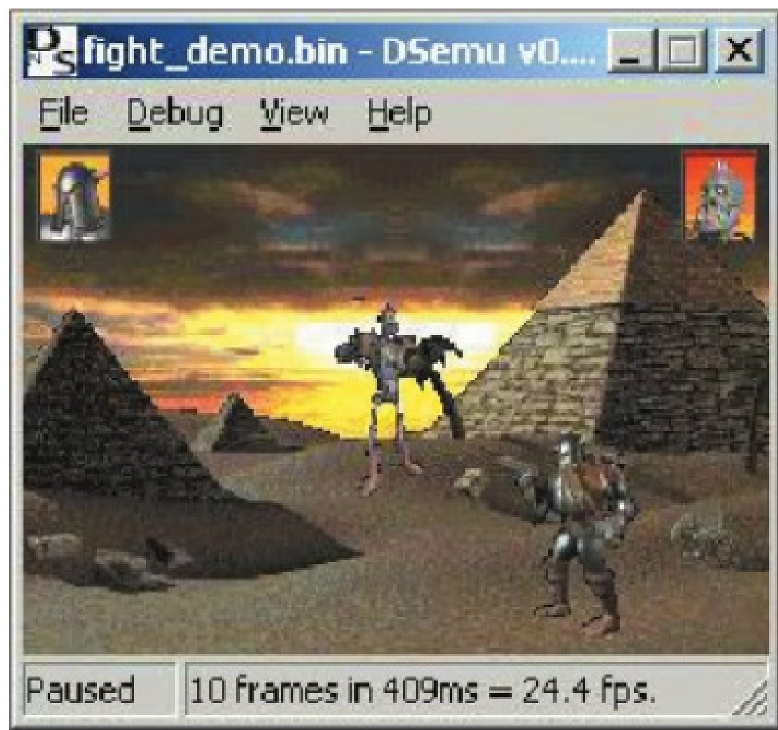

这就是《传奇世界》中的“荣誉象征”——屠龙刀

公告表述不够清楚，导致部分城主对屠龙刀颁发对象产生了误解。

索尼新主机PS3开发环境透露

Epic Games副总裁Mark Rein在接受国外媒体采访时，透露了PS3的开发环境概况，Mark Rein说到，虚幻3引擎将会被同时应用于Xbox 360和PS3开发端上。提到开发环境。Mark称不了解任天堂的状况，就索尼和微软而言，两台主机的开发环境都相当简单和优秀，同时他表示了对微软界面的欣赏。谈到次世代游戏开发费用大涨的问题时，Mark予以否认，他认为这个问题被过于放大了。他认为开发费用平均上涨30%～50%对于一个软件商是可以接受的，同时必须考虑他们的利润也将得到保障，《虚幻3》的引擎将会帮助他们大幅削减开发成本。

国外NDS黑客组织最新破解进度



日前破解组织再次取得突破，提供了最新版本的NDS烧录卡Firmware，该版本Firmware将更好地支持NDS游戏Rom以及支持破解版游戏的无线对战模式，NDS无线对战模式的加入使破解游戏增添了更大的乐趣。Neo Flash烧录卡分别有512M和1G两种容量格式，鉴于还属于初完成阶段，游戏破解还不算很成熟，而且价格不菲，国内仍未见有售。而目前国外的模拟器相关网站已经放出成功破解出来的NDS游戏Rom，分别为《山脊赛车DS》《模拟人生》《触摸耀西》和《瓦里奥制造》4个游戏。

《网游服务协议》草案征求意见

全国集中净化网络游戏工作正逐渐展开，记者今日从中国电子商务协会政策法律委员会获悉，由中国出版工作者协会游戏工作委员会起草的《网络游戏服务协议》草案已经完成，开始进入广泛征求企业、用户意见阶段。据主持起草此协议的中国电子商务协会政策法律委员会律师吴晓东透露，《网络游戏服务协议》有望在今年7月国家新闻出版总署举行的大型游戏展览研讨会上颁布。

盛大支持老年数字生活嘉年华



6月3日至5日，上海市“第四届老年数字生活科普周——2005数字生活嘉年华”活动在上海科技馆举行。本次活动由上海市科协、上海市科技发展基金会和上海科技馆主办，“扶老上网”工程办公室和老小孩网站等承办，盛大网络公司对活动给予了支持。本次活动包括“老少泡泡堂网游大赛”、“欢乐家庭数字生活展览会”、“华裔老人数字生活研讨会”、“老年数码作品展”等活动内容。嘉年华活动人气最旺的就是“老少家庭泡泡堂游戏大赛”。从2003年开始，上海市老龄委、“扶老上网”办公室等单位就把该游戏定为各种“老年网游竞技”的指定游戏。该活动也是上海市“扶老上网”工程年度重要活动之一。

暴雪再次删除50 000多《魔兽争霸III》违规帐号

暴雪公司于6月1日发表声明，为维持游戏的公平性与玩家权益，再次针对Battle.Net上《魔兽争霸III》使用外挂与作弊软件的玩家，进行严厉惩处。这次暴雪公司共删除了53 000多个Battle.Net帐号、关闭8000多组CD-Key一个月。暴雪表示仍会持续调查外挂与作弊情况，若有玩家发现类似情形，可E-mail至hacks@blizzard.com，暴雪将与玩家一起共同维护安全有趣的游戏环境。去年Blizzard也曾发动过大规模删除帐号行动，共砍掉19 000个游戏帐号，封锁1100组《魔兽争霸III》的CD-Key。

美国高校精英拜访像素软件

近日，美国“创想项目”（Envision EMI）国际桂冠学士大学生交流项目



（International Scholar Laureate Program）合作选派的大学生（研究生）交流团一行80余人访问了像素软件。这批来自斯坦福、麻省理工、哈佛等美国名牌大学的大学生（研究生）对电子游戏行业的发展——尤其在有着13亿人口的中国的游戏发展很感兴趣。访问交流期间，双方就像素创业的经历并结合中国电子游戏开发的环境和前景进行了交流沟通。像素软件则结合动画、截图、原创音乐、引擎等介绍，为来自美国的朋友演示了《刀剑封魔录》《上古传说——刀剑外传》《刀剑Online》3款游戏产品。

电子竞技

WCO2005首届北京市大学生网络自行车大赛举行

由北京体之杰体育产业集团举办的WCO2005首届北京市大学生网络自行车大赛将于2005年5月29日在北京理工大学正式拉开帷幕。WCO赛事是使用VR数字化健身系统，通过网络环境（包含互联网、局域网）进行的体育竞技性比赛。WCO不是简单地坐在电脑前点击鼠标与键盘，而是通过肢体运动来配合游戏比赛的进行。本次大赛以《极品飞车》为比赛项目，而汽车的速度是通过选手蹬踏健骑机的速度来决定的，使比赛变得非常有趣，也使游戏和健身很好地融为一体。

WEG第2赛季《魔兽争霸III》首轮比赛结束

6月3日，WEG2005第2赛季比赛拉开战幕，首日进行了《魔兽争霸III》第1轮的4场比赛，中国4名选手中有3人出场。结果Guangmo和MagicYang分别输给了韩国对手Moon和Gostop，而xiaoT则战胜了北美第一高手ACON4冠军mTw.Wizard。6月4日，《魔兽争霸III》第1轮剩余的4场比赛也全部结束，韩国

选手依然保持全胜，而号称中国第一UD的WE.Anas输给了韩国兽族天王上赛季亚军SK.Zacard。韩国玩家依然在《魔兽争霸Ⅲ》项目中占据强势地位。

Sky勇夺ACON5总决赛《魔兽争霸Ⅲ》冠军



6月5日ACON5全球总决赛《魔兽争霸Ⅲ》比赛落下帷幕。中国选手Sky在6月4日被打入了败者组，与之前苦战获胜的法国UD选手GG15-Blatty再次相遇，结果Sky第二次击败对手，并在之后的败者组决战中顶住压力，以2：1击败曾战胜自己的对手，与同属WE俱乐部的韩国队友Remind在决赛会师。最终Sky在决赛中以两个2：0击败Remind获得冠军，同时获得了8000美元的奖金。

SK举办《魔兽世界》公会赛事

近日SK俱乐部官方网站正式公布了SK-Gaming《魔兽世界》分区的首页。不仅如此，由于魔兽世界与电子竞技游戏之间紧密的联系，还有PvP方式中对于策略和操作的高度要求，SK已经正式开始举行俱乐部所属公会之间的的竞技赛事。目前正在进行中的赛事有5v5的公会战队挑战赛和SK美国公会内部进行的公会决斗。为了更加公平地进行比赛，他们还制订了比赛规则。具体内容如下：任何级别都可以参加；禁止使用补充药剂，只可以使用绷带；禁止使用装备的可使用技能；禁止加状态，除非是选手所在级别的特有魔法（比如牧师的“壁垒”）；友谊第一，比赛第二。

产品信息

《EQ2》在韩开展网吧工作

负责韩国《EQ2东方版》运营的游戏橘子公司与韩国mediaweb公司签署了网吧运营协议。游戏橘子公司与mediaweb公司签署网吧运营协议之后，首先将招募1000个网吧进行《EQ2东方版》内测。这次招募将优先挑选具备《EQ2东方版》配置的网吧。目前《EQ2东方版》正在进行第一次内测，并在6月7日开始进行第二次内测。《EQ2东方版》第二次内测时主要采用网吧模式进行测试。游戏橘子公司相关人员表示：“我们将在第二次内测期间让更多的玩家体验《EQ2东方版》，并通过第二次内测找出游戏存在的问题，以便公测时让玩家享受到更完美的游戏。”

卓奥科技宣布《少林传奇》进入内测

5月27日，卓奥科技在北京国宾酒店召开新闻发布会，宣布由他们运营的《少林传奇》即将进入封闭式内测阶段。本次内测服务器也已经全部架设完毕。大连卓奥科技是在大连市政府的号召下，由大连市多家企业联合出资发起成立的网络游戏运营公司。公司自2004年6月开始筹备，于2004年11月正式成立，成为大连乃至东北地区第一家集网络游戏产品研发和网络游戏运营于一身的公司。《少林传奇》重现了隋唐时期中原黄河南北各大城市的场景，其中少林寺区更是参考真正的少林寺实景制作，只是为了配合剧情而做了小部分的修改。

中日韩三方同贺《飚车》“头文字D版”正式上线

天纵网络携手日本世嘉及韩国现代数码公司，于5月25日正式推出《飚车》“头文字D”全新版。游戏中将新增3条“头文字D”山路赛道，《飚车》“头文字D”版的详细介绍玩家可以到http://ctr.joyzone.com.cn/查询。日本世嘉“头文字D”系列游戏制作人新井健二、韩国现代数码全东洙社长以及上海天纵网络CEO邹亮共同提笔祝贺，愿广大国内玩家都能在《飚车》“头文字D”全新版中获得更多的乐趣。

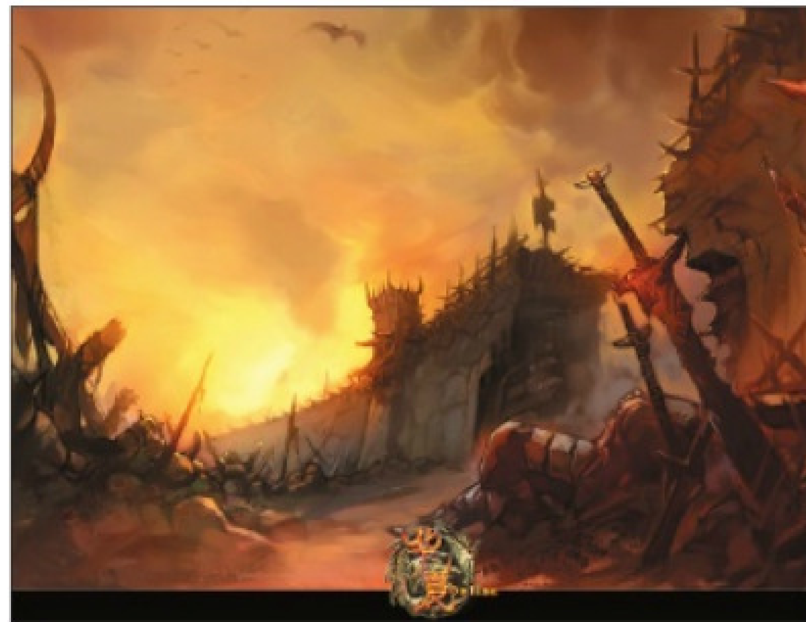
《圣域——魔都魅影》上市

由星空娱动代理的《圣域》官方资料片《魔都魅影》6月1日正式上



市。所有已经购买《圣域》原始版的玩家在出具相关证明后即可以优惠价邮购《魔都魅影》；其次，星空娱动联合北京时代坐标为广大玩家提供了手机增值服务，玩家通过发送相关信息到指定号码即可获取联网CD-Key（该服务收费）。广大玩家可前往星空娱动《圣域》专属讨论区查看相关说明。另外，星空娱动也感谢玩家周洲为星空娱动提供了“魔都魅影”这个名字的创意。此外，为了照顾偏远地区的玩家购买《魔都魅影》，星空娱动将稍后进行战网服务器升级。

《华夏Online》2.0版本全面更新



《华夏Online》2.0版本——“谁与争锋”日前已全面更新到全部19个大区。本次升级增加了包括攻城战、新地图新怪物、声望系统在内的多个新功能。深圳网域还将在暑假期间开放数个新区供玩家免费体验，并将在全国展开规模巨大的推广活动。

《黑暗与光明》7月开始封闭测试

5月19日，在E3大展的Kentia展厅，游戏蜗牛正式和NPCube公司签约引进欧美网游《黑暗与光明》（Dark and Light）。并获得了《黑暗与光明》亚洲市场的优先签约权。据蜗牛官方透露，《黑暗与光明》计划在2005年7月底开始封闭测试。相信这款全球期待的网游大作一定会获得中国玩家的喜爱。



电子竞技、网吧及其他

■本刊记者 生铁

最近一段时间，几大电子竞技赛事又在红红火火地进行着。

中间也陆续能听到一些关于这些赛事和选手的花边新闻和负面报道——这其中有国内的，也有国外的。

其实，一个新生领域的消息越多，无非等于是向人们宣告，这个领域正在蓬勃地发展着，它所遇到的一切问题，都无非是发展和完善所必须经历的；或者，我们最起码可以说，这些消息的铺天盖地，起码说明还有人关注着这个领域。



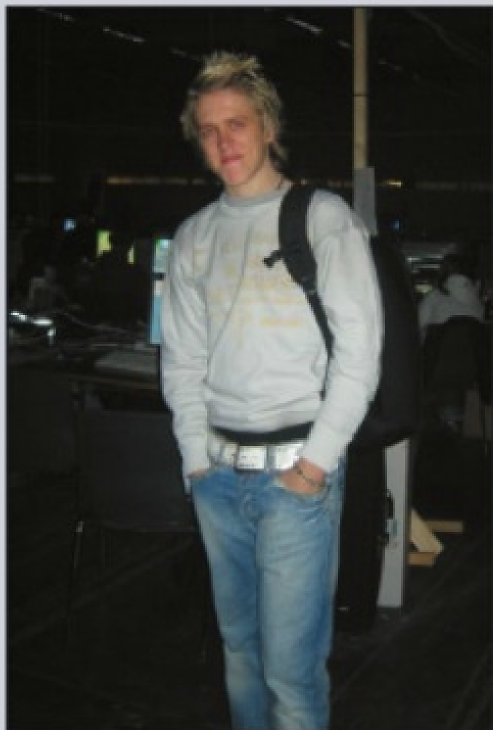
“玩”游戏也能“玩”成国家队……

这些在电子竞技领域制造着各种奇迹的年轻选手们，他们平均年龄不过20岁。他们的一举一动，都在年轻人中引发羡慕、疯狂甚至嫉妒的浪潮。他们生逢其时，在年轻时实践了自己叛逆而张扬的梦想。

作为我个人，一直不认同将是否具备无上限的技巧性和平衡性作为衡量一款游戏的重要指标。我这么说，其中有对游戏竞技选手的不同看法，也有对像《星际争霸》这样游戏的不同看法。当然，平衡性和技巧性是必须的。我这么说并不等于我赞同那种失衡与不需要技巧的失败的游戏设计。

相比起来，或许有着很深文化背景，以及诸多隐藏趣味的游戏，感觉更有传统精神和更加有文化风范。当然，这些想法同样不能掩盖我对年轻的电子竞技选手的敬佩和喜爱。

一个不断钻研游戏技艺的人，能在今天出名，可谓生逢其时。比起早年在街机厅里无论多么困难的游戏都能一币通关的前辈来说，他们不仅获得了精神世界的升华，同时也获得了一定的社会地位和经济保障。这些东西对某个单独的电子竞技选手本身来说，或许根本不重要。但是，正是这些地位和保障的形成，可以使更多在电子竞技方面具有特长的年轻人自由地投身到这个领域，做自己想做的事。



瑞典《反恐精英》战队的选手vilden，他在今年5月底与战队的另3名选手离开了著名的NiP战队

获得“自由”是有条件的。

而他们的那些前辈，他们在街机厅里耗费了所有的精力和零花钱。他们在游戏方面表现出的超常的神经反射能力，他们的快速学习总结能力，他们出色的游戏才华，却并不能使他们得到任何有益的回报。

回忆过去，我常惊讶于，竟然有那么多不可能的游戏技巧，在街机厅里被某个人总结出来，然后所有这些一点一滴的不可能的技巧通过交流而融汇贯通，并且使其他人通过一个人对游戏的判断和态度，而对这个人的性格和能力有所了解。

如果从这个角度而言，现在的电子竞技玩家，仿佛又与早期的游戏玩家有着一脉相承的某种精神内涵。

一位经常在网吧里“刷夜”的朋友有次对笔者说，在网吧里“刷夜”而不玩游戏的人，很有一种滑稽感和孤立感。

一般而言，浏览网站、视频聊天的网吧顾客，一般都在夜里11点前匆匆结束上网，然后回家。而“刷夜”的人基本是网络游戏玩家。他们通宵玩《传奇》或《魔兽世界》，累了就玩一局CS，或者来一局《魔兽争霸III》。好一点的网吧还有卖夜宵和零食的，甚至有包间供恋人玩家一起游戏。

这些染发的CS玩家，和那些街机厅里消磨时光的前辈，在对待游戏的本质上并没有什么区别——消耗青春

而早期街机厅里的玩家们的女朋友，只能和一群小孩子一起，傻傻地挤在街机旁边，看着自己的男朋友在游戏里逞强。而且在早期的街机厅里，到了10点多以后，老板是必定要关门的，而这些高手们也必须回家了，否则家人是会报警的……



据说这是《星际争霸》女玩家YELLOW.D的背影。一瓶可乐、一台电脑、一副耳机……这样好的游戏条件，在街机时代可是不敢想象的——但不变的是，虽然在不同的时代中，战争游戏的女玩家同样凤毛麟角……

而谈到作弊……街机厅里的作弊，基本是利用游戏本身的疏漏进行的，或者我们可以把它理解为一种技巧。而这种行为是针对游戏厅老板而非玩家的。老板靠我们致富，多玩一会儿他的游戏又有什么关系？而联线游戏中的作弊，多是利用作弊程序，而且是直接破坏其他玩家利益的，这听起来就不可饶恕得多了。一位网友评论“作弊者”的行为时有一番很有趣的论调，他发贴说：“放他们一马吧，作弊的人本来已经是现实生活中的失败者，不得不依靠作弊逃避现实，何苦再把他们揪回痛苦的现实加以惩罚呢？还让不让人活了？”

说了这么多有趣的话题，而最终，在游戏里消磨了太多时间的孩子，离开街机厅或者网吧的那一刻，多少是有些惆怅的，因为他们还是要面对现实。当有一天他回首往事时，惆怅也成了一种色彩。

我又想，是否属于市井年轻人的亚文化，本身就是一种惆怅的文化呢？ P

类　　型：角色扮演
制　　作：宇峻奥汀科技
发　　行：寰宇之星
上市日期：2005年暑期
推 荐 度：4



全面解析《幻想三国志贰》

■北京 Fas

战争、爱情、仙道、武侠，重新诠释三国历史；永恒、无悔、痴心、爱恋，打破时空浪漫恋情。2003年暑期，宇峻科技首次尝试的自创武侠RPG《幻想三国志》一经推出，便受到了广大玩家的一致好评。在大多数玩家的传统观念中，以三国为故事背景的游戏应该是充满了斗智斗勇的战略气息，侧重于演绎天下诸侯勾心斗角的纷争场面。而《幻想三国志》的出现则改变了这种局面，它是一款强调细腻情感的游戏，充满了鲜明的柔性情调。在硝烟四起的战乱之中，让玩家深刻体验到悲欢离合的儿女之情。其中，主人公姬轩、羽凤、温青、燕起等人生死离别的传奇故事和感情经历，为玩家留下了极为深刻的印象。

如今，2005年暑期马上来到，而《幻想三国志贰》也即将出现在我们的面前！这对于广大喜爱武侠RPG的玩家以及"幻想三国迷"来说是一个绝好的消息。不过，在高兴之余，或许有些玩家会觉着《幻想三国志》的剧情已将那个凄美的故事说得非常圆满了，那么《幻想三国志贰》将如何承接这个看来似乎已完整的故事呢？这对于创作经验老到的宇峻科技来说根本不成问题。游戏的主要角色中有一个我们非常熟悉的名字——姬风。而姬风则是姬轩的……原来，这一次宇峻奥汀走的是倒叙路线。他们并没有单纯地续接一代的情节，而是描述了一代之前的往事——姬轩父辈的故事。那么，《幻想三国志贰》是否能像前作一样，给我们带来震撼的同时，再续经典传说呢？


发生了什么大事？



姬风山顶大战群雄



无界入口处

鲜活的人物角色

既然姬风是和前作有着直接联系的角色，那么想必玩家最为关心的就是他了。在一代中，这位老帅哥不但雅俊侠气，而且才思敏捷，举凡仙术、韬略皆能过目不忘。因此，姬风拥有很高人气。不过，在本作中，姬风并非游戏主角。那么游戏主角到底是谁呢？

游戏主角是一个全新的角色——楚歌。这是一个有点来历不明的家伙，因祸避居西凉召德村，曾经昏迷了3年。醒来之后，竟将自己的过去忘得一干二净。不过，不同于一般走神秘路线的角色，楚歌不是那种冷酷少言型的人物；相反，他是一个放荡不羁、圆滑乐观的家伙，并且还梦想着成为天下第一有钱人。因此，他算得上是一个相当现实而可爱的角色，为游戏带来了一些喜剧因素。

在《幻想三国志贰》中自然也少不了真实的历史人物。这次，三国故事中另一位极具人气的角色——马超也出现在游戏中。这位西凉人人闻之敬畏的第一剽悍猛将，不知将在故事之中又将扮演着怎样的角色呢？就让我们在即将到来的游戏中寻找答案吧！



神仙之湖

复杂的剧情故事

本作发生在一代故事之前的10年。这次，除了姬风之外，还有其他前作中的角色也将在游戏中继续大显身手。与前作相比，二代故事的时间跨度显得较长。三国故事中真实存在的人物将与虚拟的角色共同生活在一个历史与奇幻的世界之中。

这次《幻想三国志贰》的故事，同样保留了一代的特色——双主线和多结局。主要剧情的歧分，将带领玩家体会不同的内心情感；而多重结局的设定，则让玩家有了选择最爱的权力。不过，这次的选择有了明显的改进。感情事件的影响条件将不再局限于男女感情的选择，而主角的人生观、价值观以及游戏系统的应用，也都将成为影响歧分的主要因素。因此，玩家在游戏中将面对更大的挑战。稍有不慎，就有可能出现感情一无所获的局面。

改进的战斗系统

与前作相比，《幻想三国志贰》的战斗系统更为简化，使得游戏上手变得更为简单。在战斗方面，二代依旧保持着前作中快节奏战斗连击的酣畅风格，并在此基础上去掉了不必要的操作难度及视觉阻碍，使得战斗的整体节奏更为流畅。同时，在战场数量的配置上，敌方由原来的5×5方位格，精简为5×4共20个方位格。



游戏中竟然还有大规模的军团作战



招式升级界面



韩靖游龙剑法

这样，除了避免因画面的卷动而影响玩家纵观战场的视线外，对改进战斗节奏和选择目标造成的遮蔽死角等也具有非常大的帮助。

在战斗中，敌我出手完全是实时的，这不仅提升了战斗的紧张感，大幅加快了战斗的节奏，而且在压缩战斗时间的同时，对玩家的战斗安排也提出了更高的要求。如何在最少的回合内清光敌人，如何保护好队员免遭意外，如何齐心协力痛歼顽敌，这些都需玩家在几秒钟内作出正确的判断，否则就会陷入极为被动的局面。那么，对于并不熟悉游戏的新手来说，会不会因此而手忙脚乱，导致败阵连连呢？回答当然是否定的。因为游戏中设置了难度的选择及战斗的计时喜好。不习惯实时战斗的玩家，可选择回合制战斗，还如同先前那样按部就班地进行战斗。不过，对于喜欢刺激的老玩家来说，还是建议选择实时制和高难度来享受游戏紧凑的刺激感。另外，还有一点需要提醒大家的是，在游戏中选择不同的难度，就会有不同的奖励，并且某些稀有的宝物只有在更高的游戏难度中才有机会出现。

全新的战斗元素

或许大家对《幻想三国志》中的“连击系统”还记忆犹新吧。当玩家使用连续攻击对敌人产生伤害时，一定时间内对同一个目标的敌人将再度追加攻击，并且此时的攻击力将有一定程度的加乘；连击成功的次数越多，所追加的伤害也就越厉害。而在《幻想三国志贰》中，快节奏的战斗连击系统不仅完全被承袭下来，而且在攻击的判定、连击时间控制的提示上做了改进。首先，在连击的判定上，将前作中的单一时间点判定方式拆散为不同的判定时间点。例如，四段打击的蔽日千光，一代中的攻击判定是在白光乱舞后，系统一口气连做4次的攻击运算；而在二代中，将依据动作设计真实的计算攻击来判定。相对于玩家的控制来说，发动高段数的连击将变得更加容易，能一口气打出威力强劲的连续攻击。其次，为了让玩家可更有效率地控制连击的时间，在每段连击成功之后，将弹出一条时间槽。在时间结束前攻击同一个目标，就能再继续累积连击的段数，从而对敌人造成更大的伤害。

除了“连击”之外，《幻想三国志贰》中还加入了“突击”的判定。那么“突击”是如何定义的呢？当我们趁敌方不注意时发动攻击，敌人就会因为惊吓而暂时无法行动。当这种情况发生时，就叫做“突击”。在游戏中，突击发生的情况分为2种。一种是完全的几率判定，在战斗中有一定的机会可造成突击的情况发生；而另一种则是遇敌时的方式，因为在一般的场景及状况中，敌方都是可被看见的，大部分敌人的行动模式是可被预知的。如果此时玩家从敌人的后面与其产生碰撞，就能大幅提高产生突击的机会。当然，同样的情况也可能发生在敌方的身上。如果敌人是从玩家背后靠近玩家，那么玩家就有非常高的几率发生“被突击”的状况。当玩家被突击时，队伍是背对敌人的。不过，虽然背对敌人，但并不影响阵形的形状，因此不会使阵形产生反转。被突

击的一方，将会损失一回合的行动能力。在这个回合中，无论敌方如何攻击，都无法做出应变处理。因此，妥善运用和躲避“突击”，将使得游戏的战斗更具策略性。

灵活的阵法系统

在本作中，阵形技能将不再是某个主要角色的专有技能，而是成了每个游戏角色的基本技能，并且不同特性的角色将拥有不同的阵形技能，从而影响整个队伍的战斗策略。例如，韩靖的思维机敏，主张速攻决定战场的形势，因此他独有的“狼行阵”就侧重以快速打击及攻击能力来弥补防御力的不足。此外，阵形中的角色位置配置方式也做了明显的改进，《幻想三国志贰》中的阵形位置安排，虽然仍有阵形形状的设计观念，但不同的是，它不再强求玩家一定得在阵形的空间中安排位置。玩家可将角色安排在任意位置上，但只有站在阵形作用的战斗格中的角色，才能发挥出阵形的加乘效果。

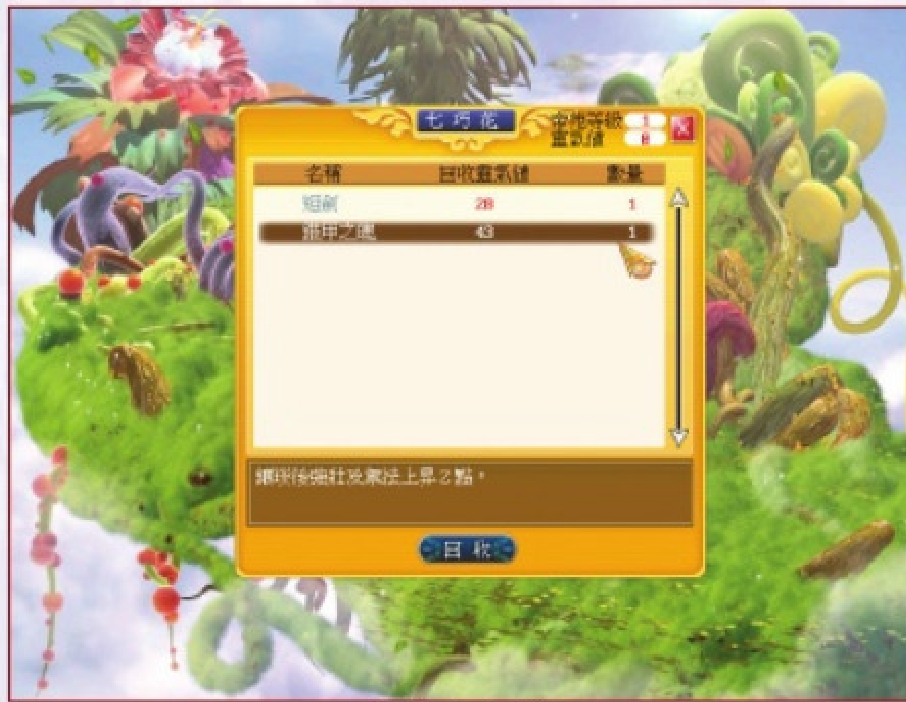
创新的化印系统

在游戏中，玩家将遇到一位神秘可爱的小女孩儿——蜜儿。别看蜜儿人小，她的本事可不小。她是维系化印兽时所不可或缺的媒介。她能与各种仙精妖鬼及神兽进行对话，还可收服它们将之吸附与同化。而被她同化的那些妖精，就会变成“化印”与蜜儿共生。在战斗中，蜜儿可随意引出体内的化印。体内的化印一旦被引发，外在的形体也会随之改变，战斗的特质也将完全变得异样。例如，蜜儿一旦呼唤出荷叶童子，那么自己的外形也将完全与荷叶童子同化，战斗模式也将由蜜儿原本的辅助特质转变为水系攻击。而且，化印不只有战斗协助的功能，当它成长到一定程度时，还可能发挥其他的特殊能力。除此之外，所有的“化印兽”经由锻炼及培养，再通过悬圃的神性净化与赋予，还可进化为更奇特的形态，拥有更强大的能力。

独特的帝苑系统

传说中央天帝黄帝，在昆仑山东北的槐江山顶，有一个美丽的花园——悬圃。这是黄帝的私人花园，故称之为“帝苑”。许多神兵及具有特殊能力的物品，只有在“帝苑悬圃”中才能取得。但是，这些物品并不是平白无故就可获得的；它们必须依靠帝苑所赋予的聚足世间财富的神力才能实现，而维系整个帝苑的能力，就取决于“灵气”这项神奇的能量。帝苑的灵气必须依靠悬圃中的“七巧花”，藉以回收世间所有一切的物质，使其分解、回归为最原始的灵气状态，然后纳入悬圃本身的能量。另外，悬圃的发展建设以及化印兽的进化也需要一定的灵气。在游戏中，任何物品都能经过七巧花的分解而成为最原始的灵气，形成悬圃的基本能量以发挥其神力。


虽然不是万剑穿心，但威力看来不小



帝苑七巧花



楚歌行云剑法

神奇的晶魄系统

在《幻想三国志贰》中，每个敌人身上都带有“晶魄”。这些晶魄具有不同的能力，只要将其镶嵌在适合的装备中，便可发挥作用。在游戏中，装备可分为“武器”“头具”等几类，玩家可随时在主接口的部分进行。但需注意的是，晶魄的拔除将会损害自身的精元。功能愈强大的晶魄，所耗损的精元也就愈高，这一点在晶魄分配上必须加以注意。此外，《幻想三国志贰》还对晶魄提供了额外的功能，旋转、缩小、甚至到合成，都可能在游戏中实现。

总体来说，《幻想三国志贰》承袭了前作中颇受好评的历史、武侠、神话、爱情相融合的游戏风格，有弹性的剧情变化，丰富耐玩的战斗系统，同时还增加了很多极具创意的变化游戏特性。在这个即将到来的炎炎夏日，让我们共同期盼，《幻想三国志贰》能为我们带来全新的游戏体验！

类　型：角色扮演＋动作冒险
制　作：Heuristic Park
发　行：北京星空娱动科技有限公司
上市日期：2005年6月22日
推 荐 度：4



沉醉在奇幻的深渊 Dungeon Lords《龙与地下城——地下城主》(中文版)

■北京 波顿

中世纪，一位魔法界的伟大统治者Galdryn of the Meadows不幸被黑暗势力Lord Barrowgrim设下阴谋陷害，从此Lord Barrowgrim令魔法界进入一段黑暗时期。Galdryn of the Meadows的盟友Lord Davenmor为了拯救他的国家免受Lord Barrowgrim军队入侵屠杀，在不得已的情况下将女儿下嫁给Lord Barrowgrim以换取短暂的宁静。可是女儿早已心有所属，没有遵从父命，悄悄逃离城堡。Lord Barrowgrim无法忍受这种背信弃义的行为，一怒之下派出全部军队一举摧毁了Lord Davenmor的国家，并将其夷为平地。



在小地图上可看到人物的位置



华丽的魔法效果



这难道是光剑不成?

庞大的世界设定

游戏开始时，玩家可在人类、精灵、侏儒或者兽人几个种族中任选其一进行游戏，而这些种族由于自身的特点而具备不同的作战能力。世界的场景非常宏大，从地城、洞穴，到高山、森林、乡村、城镇、沼泽，数种风格各异的场景等待着玩家去逐一探险。游戏以幽暗、晦涩的风格为主，不论是暗无天日的地城，还是湿气浓厚的森林，都很准确地表达了游戏的氛围。再加上灯火的光影效果、草丛的荡漾、水波的流动，很容易让玩家沉浸在十分逼真的游戏世界里。从老鼠、蜘蛛到蝙蝠，从怪牛、木乃伊到骷髅兵，拥有不同攻击手段和能力的众多怪物会让玩家提心吊胆；游戏的音乐大气磅礴，恰到好处地烘托出了世界的氛围。

类网游的设计和联网功能

如果你把这款游戏看作是一款简单的单机游戏，那简直是太低估它了！它不仅有装备、武器、神器等丰富的设计，物品还分为普通、稀有和独特几大类，另外强大的角色升级系统更是让人眼花缭乱。就像网游一样，角色升级就有新的技能点数，可分配给自己偏爱的某项法术，从而使其获得更为强大的威力。游戏中的NPC也具有很强的AI，它们会根据玩家的举动作出友好或者恶劣的回应。NPC的态度会影响到玩家完成任务的顺利度，因此做些讨好NPC的举动无疑是明智的。比较有趣的当属“陷阱系统”，当玩家拥有更高的陷阱技能后，就能看出更高级宝箱的机关设置，然后玩家可尝试手动一步步移除机关。机关的移除虽然复杂，但只要方法运用得当就会“宝箱一打开，好事自然来”了。

支持4人同时游戏，这下子玩家可邀上朋友们在血雨腥风的世界里并肩作战了。



品种齐全的道具物品



理查德·伯恩斯拉力赛
Richard Burns Rally

类　型：模拟竞速
制　作：SCi Games
发　行：北京布卡电脑软件有限公司
上市日期：2005年6月25日
推 荐 度：4

■游侠游骑兵 牧黄

在速度与梦想交织的赛车世界中，被甩到身后的不仅仅是对手和风景，我们的理想也随之波荡起伏。

对于"理查德·伯恩斯"的陌生，并不能阻挡我们对于拉力赛的渴望。这项比拼速度及耐力的运动能满足男人最原始的野望，所以当《理查德·伯恩斯拉力赛》真正来到我们面前的时候，我们才真正拥有了一款能够体验真实拉力赛的赛车游戏。

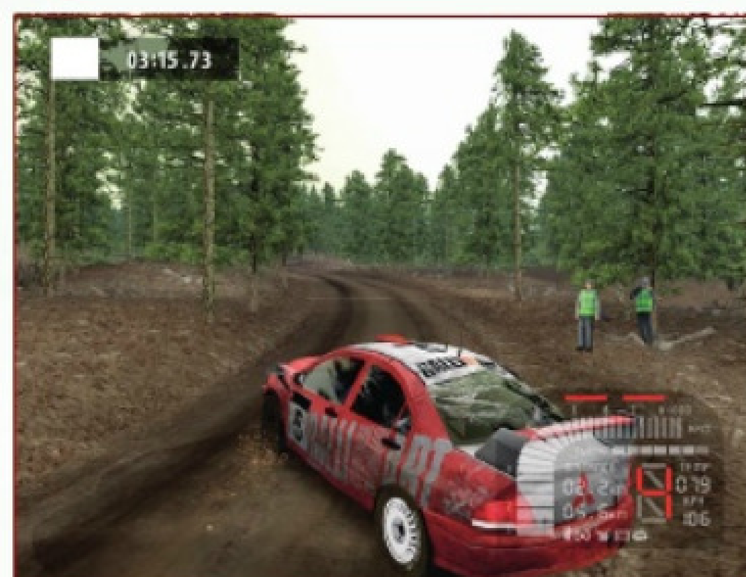
真实——这就是《理查德·伯恩斯拉力赛》游戏最大的特色，而为游戏代言的理查德·伯恩斯本人也是夺得"2001年世界汽车拉力锦标赛"的著名英国车手。从现在开始，我们要学会忘却《极品飞车》系列中那浪漫的警匪追逐，转而去征服那仿佛能吞噬一切梦想的漫长赛道——理查德·伯恩斯会把最有效的赛车技巧倾囊相授。

不要以为这又是一次轻松的乡间旅行，比赛的地点根据每年的世界拉力锦标赛路线设定，这些沙漠、丛林、山地、沼泽等恶劣环境中的赛道都曾狠狠折磨过理查德·伯恩斯这样的世界顶级车手。千万不要不以为然——在英国森林中的泥浆路，会耗尽你和爱车的全部精力；芬兰北极圈中的赛道，会让你感受冰上死亡追逐的乐趣；如果来到法国山区的超长距离拉力赛道，这个曾被命名为"10 000个弯"的赛道很可能彻底击毁你的意志。此外还有美国大峡谷的沙漠赛道，澳大利亚堪培拉的砂砾层赛道及日本北海道的碎石路赛道，这些都是现实中完全真实再现的拉力赛道，现在想和理查德·伯恩斯比比谁才是真正的男子汉吗？

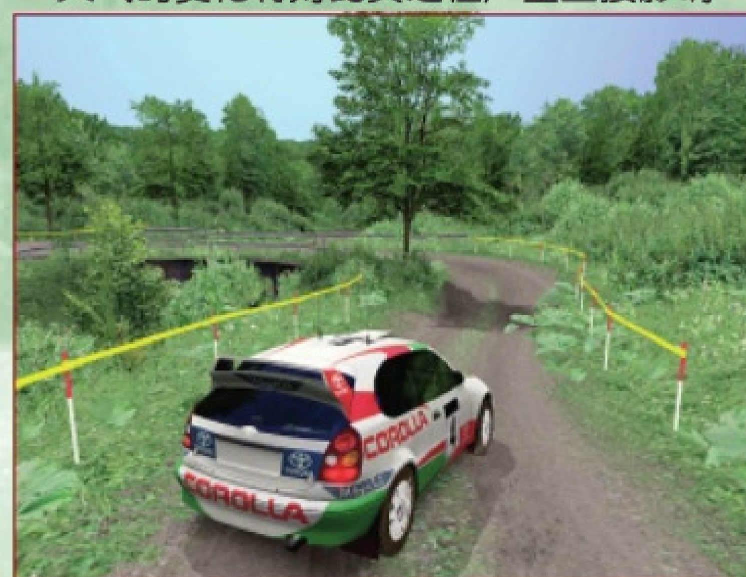
本作是一款极为注重物理效应和精确驾驶技术的技术型赛车游戏，是面向专业玩家推出的作品，所以如果只知道油门和方向键的位置还不能马上上路。先来到游戏中的森林拉力学校让理查德·伯恩斯好好给你补一课吧。这所现实中坐落于英国境内的真实赛车学校，可让你了解到赛车保养、驾车技巧、拉力赛事、紧急事故处理等相关知识，绝对会让你受益匪浅。


主视角更具真实感

游戏画面可谓带有一种朴素且极其真实的美感。这是由于英国游戏小组War-thog开发的新引擎采取照片写实（Photo Realism）技术，将赛道实景蓝本经过电脑处理而成。为此设计人员亲自驱车跑遍了游戏中登场的拉力赛道，所得的游戏环境拟真度可想而知。


潇洒的转弯甩尾


天气的变化将对比赛进程产生直接影响


细腻的画面，连路边的树木都如此逼真

在征途中你最可靠的伙伴是标志206、雪铁龙战车T4、富士翼豹2003、三菱第七代EVO等超过30种的拉力赛车，每款都得到其车厂授权，并且拥有原车最真实的各种物理参数。设计者在赛车的设计上绝对强调真实，每辆赛车都不是整体结合组成，而是将车身上的各个部件拼凑而成，这就给物理学和高等数学的计算模式引入发挥的空间，精细表现出赛车的发动机、外观、重量、驾驶感等。如果你已成为传说中的"老鸟"，就会有机会挑战传说中的理查德·伯恩斯，或是和自己的朋友进行联机对战。玩家将会面对速度与智力的双重较量，非常刺激有趣！

类　型：角色扮演
制　作：Lionhead Studios
发　行：Microsoft
上市日期：2005年10月
推 荐 度：4.5


将敌人斩成两段


面对敌人的围攻，主角仍然毫无惧色



寓言——失落之章
Fable：The Lost Chapters

■游侠 神之影

策划了《上帝也疯狂》《地下城守护者》《黑与白》等作品的彼得·莫利纽斯（Peter Molyneux），在游戏界素有“鬼才”之称。自从《黑与白》开发完成后，莫利纽斯将所有的精力和时间花在一款RPG游戏的制作中，它就是被称为“有史以来最伟大的RPG游戏”——《寓言——失落之章》。由于XBOX版销量不错，因此微软决定将它移植到PC平台，让更多玩家体验其带来的无尽乐趣。

剧情体现自由度

游戏发生在幻想世界Albion中，玩家扮演的是一名15岁的男孩，在某村庄过着平凡的生活。在妹妹生日即将到来之际，一群强盗洗劫了村庄，双亲被杀，妹妹被掳，而自己则被一位名为Maze的法师所救，被其带到一个神秘的地方进行特训。训练结束后，玩家就可正式开始自己的冒险之旅了。



游戏的时间跨度非常大，主角将从15岁开始，一直进行到80岁左右结束。游戏内容也相当有意思，例如在第一章，你要赚钱来为妹妹购买生日礼物，因此你不得不在村庄里到处逛，接受、执行、完成各种任务。每个任务都会有不同的报酬。当你存够钱购买生日礼物时，也意味着一场劫难即将到来。

在之后的特训课程中，玩家能学到肉搏、弓箭与魔法3系不同的技能。每次训练课结束后都会有一个得分评定，只有获得足够高的分数才能毕业，否则只能留下继续训练。

游戏流程并不长，如果只是完成主线任务的话，只需12小时左右。剧情是直线发展的，无论途中作出了何种决定都不会影响结局，但最终结局会因角色的道德而变化。如果想要体验支线任务的话，那就要花上几倍的时间，收集特殊钥匙、进入恶魔之门、寻找宝藏等支线任务或小游戏都需玩家对神秘的Albion国度进行探索才能开启，当然这也是游戏的乐趣所在。每个任务都有着多种处理方式，例如要进入Twinblade基地内部，可花钱购买通行证，也可干掉拥有通行证的人夺取证件进入。

外形会随各因素而变

在游戏中，角色年龄会随着时间流逝而不断增长，外表也会因此逐渐显得成熟和衰老。这些不只发生在主角身上，就连整个游戏世界的NPC也会随之变化。当然，这并不是角色成长系统的唯一因素。其决定因素在于环境，例如皮肤会因晒太阳而变黑，肌肉会因

运动而增强，身体会因搏斗受伤而留下显眼的疤痕……玩家还可改变角色的发型、鬓毛、胡须、纹身等，并会在人物的吸引力、威吓度和阵营3方面用数值体现不同形象造成的效果。如果玩家一路行善，则主角的脸上便会呈现出一股凛然正气；如果玩家终日与恶棍厮混，那主角的额头将会渐渐长出恶魔的犄角。正因为存在这众多的因素，玩家才可在游戏中打造出真正属于自己的角色。


面对强敌还有时间摆Pose?


一击必杀

善与恶

本作的最大亮点在于引入了“道德”概念。玩家在游戏中的一举一动都会改变其道德值，系统会不断计算着角色的人生分数，正义的行为会增加正义点数，而邪恶的行为则会增加邪恶点数。比如你战胜了对手，可选择将敌人斩首或是宽恕释放，对贫困者给予帮助，这些都会影响玩家的道德值。玩家所操纵的角色最终是走向神坛，浑身被圣洁的光环所包围，还是步入地狱，额头长出恶魔之角，一切都由玩家的行为来决定。

当然，玩家也有机会直接改变自己的道德取向。拜访一些礼拜堂，能抵消之前所作决定导致的影响。礼拜堂有正义的，也有邪恶的，但存在的数量将不会很多，而且是隐藏在某个角落，也需玩家去探索。

充满激情的战斗

在战斗方面，制作者同样别出心裁，设计了一个带有奖励机制的连击战斗系统（Combat Multiplier System）。只要连续击中对手或躲开对手攻击，就能得到系统的奖励。奖励与连击次数成正比，连续击中对手的次数越多，获得的经验值则越多。例如普通攻击，击败一个敌人能获得10点经验值；那么当你连续命中对手5次并在自身无伤害的情况下击败他，那你将获得5倍经验的奖励，即获得50点经验值。游戏的升级系统也很特别，主角拥有力量、技巧、意志3种属性，它们分别对应着近身搏斗、远程射击和魔法攻击3种攻击方式，并决定着攻击的威力。3种属性的经验值是各自独立的，根据玩家在战斗中所使用的攻击方式来提升。另外，击败敌人后还会获得额外的经验值，可用于提升其中任何一种属性。

在游戏中，商店里出售的都是普通武器，绝大部分极品武器都隐藏在Albion的各个角落里。玩家只能通过NPC的情报来获得武器的信息。有些武器并不是知道了隐藏地点就能获得的，还需要主角满足一些特定条件才能得到。每件武器都有一个升级槽，玩家可去铁匠那里为武器灌输某种属性。武器也具有经验值，使用越久，其威力也会越强大。


绚目的群攻法术

互动的世界

为了让玩家交流更方便，Lionhead Studios特意设计了一个简洁的“目标系统”（Targeting System）。当玩家在游戏中走动时，会发现NPC所站立的地点周围有彩色的光圈环绕。绿色的意味着友好关系，他们通常会告诉你一些重要的信息，对于你推动故事或任务的发展有极大的帮助；紫色的意味着中立关系，虽然他们也会提供一些信息，但大都是没有价值的；而红色则意味着敌对关系，他们很有可能会与你发生战斗。

但愿这款游戏能如期上市，让Lionhead Studios的Fans们早日开始Albion大陆的冒险之旅。

类　型：大型多人在线
制　作：Turbine
运　营：盛大
上市日期：2005年下半年
推荐度：4


地穴内的光影效果相当出色


这个大个子看起来没有让路的意思



龙与地下城Online
Dungeons & Dragons Online

■游侠工作室 游刃

源自名门的新鲜血液

游戏发生在中立巨龙Eberron化身的同名世界。在Eberron中，那块名为Xen'drik的大陆传承了D&D悠久的血统，以前在各种RPG里所见的种族和怪物将会出现在同一片土地上。这可看成是一次历史性的革新——至少对于Turbine，这块大陆给了他们更大的创作空间。《龙与地下城Online》（以下简称DDO）是基于D&D 3.5版规则制作的。众所周知，D&D 3.5是为纸笔式RPG制定的，在网络游戏中并不完全适用，因此制作者对规则进行了必要的修改。当然，他们也取得了Eberron世界设定的官方授权，今后威士智将沿用Turbine关于Eberron的某些设定。不过D&D迷们大可放心，DDO将在忠于D&D 3.5版规则的基础上去除繁冗部分，为其注入更刺激、更快节奏的在线游戏元素。

诠释战斗的真正内涵

仅仅华丽的场面并不能称之为战斗，这句话的意思不是说DDO的研发者放弃了画面表现，相反，在场景建模、人物动作和魔法效果等各个细节上他们都处理得非常出色。如果姗姗来迟的DDO在视觉上令人遗憾，那么它的诞生就没任何意义了。

不同于你在某些RPG中所见：满世界跑来跑去的战士、法师和弓箭手构成了整个游戏，DDO中提供了更完善、更正统的种族和职业供不同喜好的玩家选择。种族包括人类、精灵、矮人、半身人和战争机器（类似于钢铁魔像），职业包括野蛮人、吟游诗人、牧师、战士、圣骑士、巡林客（弓箭手）、游荡者（盗贼）、法师和术士。这些设定回归了单机D&D RPG，虽然很老套，但毫无疑问，这是至今为止最具深度的搭配。此外，更多的种族和职业将在后续版本中增加。



很多人偏爱单打独斗，DDO的开发者当然不会把这部分客户拒之门外，但是游戏的主要乐趣集中体现在团队冒险上。队伍人数上限约为6人；经验值不是通过盲目杀怪而是完成任务来获得，所获的奖励依据任务的完成情况而非杀怪的数量——这正是欧美MMORPG有别于“泡菜”之处。当然，这并不意味着你可把武器挂在墙上任其生锈，而一味靠磨嘴皮子骗取NPC协助你做任务；跟敌人兵刃相见的情况在所难免，不然何来战斗系统呢。DDO中角色等级上限为20级（又是标准的《无冬之夜》式设定），以后可能会引入一些大于20的“史诗等级”概念，角色升级后可选择异常丰富的技能。另外，综合几种职业优点于一身的多重职业和仅供高声望者选择的威望职业也会出现，使得游戏的进行更为多样化。盗贼是个很花哨的职



业，为了给他们提供实实在在的用武之地，地牢中很多地方安插了陷阱、暗门和带锁的宝箱；最重要的还有潇洒的潜行和致命的暗杀技能。相信无论Solo还是组队，盗贼都会非常受欢迎。

本作在战斗上的最大特点，就是和传统MMORPG的自动战斗系统彻底划清了界限。想和原来一样点击怪物一次就慢吞吞地点上香烟，看着敌人在大战N回合后被蹂躏倒地再机械地拾取战利品？不可能！与外挂同理，低能的战斗方式在消磨时间的同时也磨灭了游戏的乐趣。DDO的实时战斗系统有效地保持着整个冒险过程中的刺激氛围，无论是攻击还是躲避都需玩家逐步手动操作，战斗方式完全取决于玩家的意愿。当然，这并不是说只要按着攻击键一顿乱砍就能达成目的的，战术仍然是最重要的，尤其在队伍中。例如，一个盗贼可在昏暗的钟乳石洞里摸索到敌人背后迅速割断他的喉咙，避免一场无谓的对决。又如，没有远程攻击的战士在碰到骷髅法师时，边跑边翻滚到他的身边，发挥近攻特长把这堆放火球的“排骨”打成碎片……

法术的施展建立在法力点的基础上，术士、吟游诗人、巫师、牧师都可在法力点范围内任意施法，区别在于后两者必须记忆有限的魔法，在《玩家手册》和《艾伯伦战役设定》中频繁出现的各种奥术和神圣魔法将包含在游戏中。DDO的最初版本中不会开放魔法物品的制作，因为制作组认为，初期重心在于富有煽动性的冒险历程和史诗般的战役。至于玩家关心的PVP，初期也不会开放，因为D&D系列一直强调的是合作而非对抗。

非D&D达人的禁区？

如此强的动作性，一定需要很高的控制技巧，甚至令人望而生畏的微操作基础吧？答案是否定的。制作组通过广泛调研，决定在DDO中采用键盘和鼠标相结合的操作方式。可使用W、A、S、D键移动，也可像RTS一样用鼠标点选人物奔跑，不必担心在键盘模式下会被大群怪物围得晕头转向。



只要有地牢就少不了石像鬼（Gargoyle）

尽管制作者宣称DDO是非典型RPG，但游戏的场景与我们玩过的大同小异：幽深阴暗的地穴、残垣断瓦的废墟、魔影重重的仓库、无人涉足的荒岛；敌人也无外乎是地精野



钢铁守卫（Iron Defender）

兽、骷髅亡灵、牛头人机械怪。所谓的“非典型”，只是相对D&D类游戏而言，这也是许多D&D规则保守派抗议的原因所在。但从另一个角度讲，这些设定满足了不同类型玩家的需求，没玩过D&D游戏的玩家，也能从中找到熟悉的痕迹和新鲜的东西。譬如“战争机器”这个角色就较有意思，极具艺术感的面孔加上棱角分明的身躯，比起同样魁梧的牛头人，亲和力强了很多——这显得和它的名字有些“名不副实”之感。

除了场景和怪物的拓展，DDO对玩家的组队也降低了门槛。队员间的依赖性不是特别显著，这样不至于在缺少一个圣骑士时就不敢去不死系丛生的区域探险，多少能避免一些扫兴的事，让级别较低不能Solo的玩家尽快融入到队伍中去。对于所搭乘的交通工具，大家总是希望能快一点到达目的地。设计师们结合自身的经验，将游戏中的长途跋涉简化到了极至。只要在地图上点击目标就可虚拟旅行，这个过程中可能会遇到随机的特殊事件。游戏还内置了向导，这样即使对D&D 3.5和D20游戏规则一窍不通，也可快速上手。当然，具备D&D知识和良好的操作对于任何游戏都不会有坏处。

正是《龙与地下城Online》的延续、包容和变通使得它日趋圆满，尽管因此引来了许多争议，但对于这样一款里程碑式的作品实在找不到理由去拒绝。你会放过这样的机会吗？

本期游戏数量虽然不少，但水平相当，而且大有即时战略游戏泛滥之势。由于大部分游戏水平接近，所以没有值得特别推荐的，只有《神圣纪事》出的资料片《地下世界》（Sacred Underworld）还不错，不过与原作相比，也没太多更新。最近的单机游戏越来越沉闷，重复以前的做法，套用过去的思路，很难在一个游戏中看到创新与亮点。

■晶合实验室 fly

哥萨克2——拿破仑战争
Cossacks 2：Napoleonic Wars





类型：即时战略
制作：GSC Game World
发行：CDV Software
上市日期：2005年5月10日
推荐度：80

说起拿破仑，总离不开“滑铁卢战役”，传说他还轰掉了斯芬克斯的鼻子。最近《北京晚报》上有篇文章还说，拿破仑进攻俄国大败缘于士兵们锡做的扣子……总之这个法国矮子有充满传奇的一生，是欧洲历史的重要人物。而本游戏就以拿破仑称霸欧洲大陆为主要历史舞台。玩家作为10个同盟国之一，重新领略足以改写欧洲历史的6场战役，率领自己的军队驰骋沙场。游戏力图突出真实，据说可支持屏幕上一次显示64 000个单位。单位的AI、寻路和控制都得到了加强，但不知这样的战争打起来电脑会“顿”成什么样子。游戏的经济系统进行了改进，玩家可设立自己的经济大臣。要赢得战争不仅可通过武力，还可通过经济封锁的方法来获得。

帝国荣耀
Imperial Glory



类型：即时战略
制作：Pyro Studios
发行：Eidos Interactive
上市日期：2005年5月19日
推荐度：80

游戏与《哥萨克2——拿破仑战争》差不多，都是在拿破仑时代；还是那几个参战国，只不过于游戏采用了类似“全面战争”系列的系统，分成回合制的战略面和即时制的战斗层面，操作和画面也相似。但不同的是，游戏中的海战占了相当重要的地位。玩家将有机会指挥庞大的舰队，与敌人同样庞大的舰队对轰，领略一下最近即时战略游戏少有的海战感觉。除了经济和战争，本作还有冒险成分。虽然冒险大都是次要任务，但完成后会有很多奖励，比如寻找罗塞塔·斯通、成立第一个股票市场、玻利瓦尔解放南美洲的战争等。冒险有多个目标，需要有不同的条件才能完成，这些都使游戏的耐玩度得到了提升。

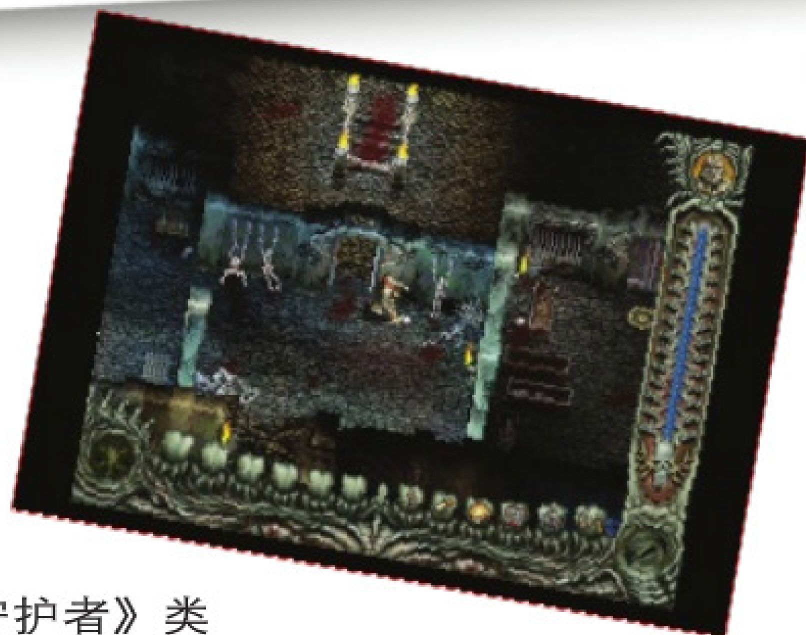
沸点地狱
Boiling Point：Road to Hell



类型：第一人称设计
制作：Deep Shadows
发行：Atari
上市日期：2005年5月20日
推荐度：85

游戏的画面十分精细，与当初的《孤岛惊魂》差不多。游戏特点在于开放式的剧情，没有独立的关卡。整个游戏在一个完全开放的地图中进行，没有过场的Loading，自由度很高，类似于《地牢围攻》。游戏中的NPC人物各有其不同的性格及AI，上百位NPC人物都可与玩家产生互动交流。他们在互动中会因为玩家的询问方式及问题的不同而给你不同的回答。游戏中的武器花样很多，各种常见和不常见的、警用匪用的枪支都有，但好像没有坦克之类的东西供你驾驶。本作要求配置相当高，一次读取场景所需的时间也很长，机器不太好的话还是不要试了。

死灵术士——黑暗陷阱
Necromania：Traps of Darkness



类型：策略
制作：Cinemax
发行：Strategy First
上市日期：2005年5月10日
推荐度：70

也许玩家在游戏中扮演好人的次数太多了，拯救世界、拯救人类也烦了，如今冒出一款扮演魔鬼毁灭世界的游戏让众玩家新鲜新鲜。与当年的《地下城守护者》类似，只不过本作更激进一些，不是呆在地底处心积虑做各种陷阱等人来打，而是主动出击，解救被囚禁的黑暗领主，然后再毁灭世界，颇有人挡杀人、佛挡杀佛的气势。只可惜虽然游戏创意不错，但画面实在不尽人意，各种扮演和策略的细节处理得不够好。本作允许玩家通过局域网一起组队战斗，想尝个新鲜的爱好者不妨试试看。

神圣纪事——地下世界（中文版）
Sacred Underworld



类型：角色扮演
制作：Ascaron GmbH
发行：Ascaron GmbH
上市日期：2005年5月18日
推荐度：85

《神圣纪事》最新资料片，增加了2个新种族——矮人和恶魔女巫。前者是双武器格斗专家，同时也是武器技师；而后者则可变身成恶魔形态，使用神秘的恶魔魔法。配合2个新种族，增加了相当于原地图1/3面积的新地图，诸如矮人遗迹、海盗岛和恶魔地狱等。单人模式下，玩家可通过购买新的宝箱用于放置宝物，或者拥有自己的房屋永久保留物品。多人模式也将得到更多的支持与扩充，并增加一个新的难度——钛金。在游戏引擎和系统上没有改变，装备和怪物系统的变化也不是很大，只是简单地进行了扩充。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



女神之刃
Mythic Blades
类型：动作
制作：Vermillion Games
发行：Cartel Games
上市日期：2005年5月5日
推荐度：70



超级统治者2010
Supreme Ruler 2010
类型：策略
制作：leGoat Studios
发行：Strategy First
上市日期：2005年5月22日
推荐度：70



车神3（中文版）
Driv3r
类型：动作
制作：Reflections Interactive
发行：Atari
上市日期：2005年5月23日
推荐度：75

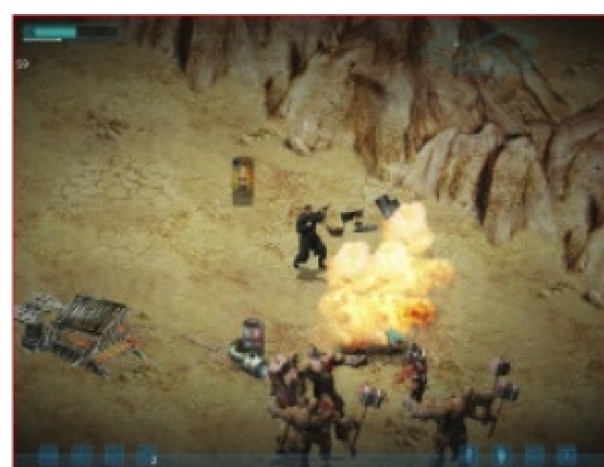


太平洋飞将——万岁
Pacific Fighters：Banzai
类型：模拟飞行
制作：X1 Software
发行：Matrix Games
上市日期：2005年5月23日
推荐度：75

马达加斯加
Madagascar
类型：动作冒险
制作：Beenox
发行：Activision
上市日期：2005年5月25日
推荐度：75

SEGA冰球经理2005
NHL Eastside Hockey Manager 2005
类型：模拟
制作：Sports Interactive
发行：Sega Europe
上市日期：2005年5月26日
推荐度：65

意大利之战
Battles In Italy
类型：即时战略
制作：Matrix Games
发行：Matrix Games
上市日期：2005年5月27日
推荐度：65



限制区
Restricted Area
类型：角色扮演
制作：Master Creating
发行：Whiptail Interactive
上市日期：2005年5月28日
推荐度：80

罗密欧赛车
SCAR：Squadra Corse Alfa Romeo
类型：Driving
制作：Milestone Studios
发行：Black Bean Games
上市日期：2005年5月28日
推荐度：75



超武阴谋
Conspiracy：Weapons of Mass Destruction
类型：第一人称射击
制作：Kuju Entertainment
发行：Oxygen Interactive
上市日期：2005年5月28日
推荐度：85

霸权战争
Domination
类型：即时战略
制作：Wargaming.net
发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2005年5月28日
推荐度：80

幽城之旅
Deadly Rooms of Death：Journey to Rooted Hold
类型：益智
制作：Caravel Games
发行：Caravel Games
上市日期：2005年5月29日
推荐度：65

拿破仑——滑铁卢战役
Napoleonic Battles：Campaign Waterloo
类型：回合策略
制作：HPS SIMS
发行：HPS SIMS
上市日期：2005年6月1日
推荐度：65



急诊室的故事
E.R.
类型：模拟
制作：Vivendi Universal Games
发行：Vivendi Universal Games
上市日期：2005年6月3日
推荐度：80



编外杂谈

古惑仔传奇

周末看碟，偶然翻出来一部叫《九龙冰室》的片子，于是津津有味地看了一晚上，影片结束时突然感觉一下回到了好多年前。那时候的小青年们都热衷于《古惑仔》的系列电影，我有个据说在社会上"操得很"的同学（后来被学校开除了）就整日拍着我的肩膀说："哥们，看谁不顺眼就随便说，兄弟马上叫人给你摆平。"可惜我那时是个老实孩子，跟谁都是笑眯眯的，于是这么好的资源也就没用上。尽管如此，看《古惑仔》的电影时我倒也很容易就热血沸腾，感觉陈浩南跟山鸡们真是有情有义的英雄，MM应该就喜欢这样的男人，那些青春期荷尔蒙分泌过甚的小青年热衷于模仿他们倒也理所当然。当时我家住在医院，院长有一个还在读高中的独生儿子，有一天被几个街头混混几刀捅死了，据说是捅错了人，于是我就开始痛恨这帮混混了，心想这帮人渣哪儿学得了陈浩南跟山鸡，他们学的都是靓坤和乌鸦，这就叫画虎不成反类犬。

很多年后跟一些喜欢电影的朋友讨论"古惑仔"，有人说："其实陈浩南和山鸡也都是二流子而已。"我张了张嘴，终于无言以对。事实如此，哪怕他们再对女人有情、兄弟有义，但是对于整个社会来说，他们都只是有危害的"二流子"而已（不过我倒是很喜欢郑伊健和陈小春的表演）。于是在《九龙冰室》里，跟陈浩南一个模子里铸出来的九纹龙大哥（同样的演员，同样的造型），无论他怎样想浪子回头，想过上平凡的生活，但最终却被一个无名小混混两刀捅死，临死前对方的唯一一句台词是："当年你捅我哥哥的时候，有没有问过他是谁！"于是龙哥也只能死了之后才说出这句台词："爸爸，我终于回头了"。

记得很多影评把《九龙冰室》批得一无是处，不过这样一部电影却偏偏蛮合我的胃口。我猜想这部片子一手结束了古惑仔电影曾经的辉煌，它明确地透露了这样的信息：古惑仔里没有英雄。哪怕你再有情有义，你当上了混混就对不起辛苦培养你的父母，你被人砍死了对不起你的老婆孩子。你要想活得"滋润"，就只好泯灭人性去当靓坤或者乌鸦了，可惜他们不是英雄，而是人渣。所以该干嘛干嘛去吧，学什么拎刀砍人当古惑仔啊。于是，这之后香港的黑帮电影也不搞所谓的"个人英雄主义"了，改成玩情节和结构吃香的《无间道》或者《枪火》了。这是好事。看完电影的那天晚上我就在想，当年我那个大哥同学，后来有没有对自己的父亲说一句："爸爸，我终于回头了"？

对了，在我看来还有一部厉害的作品将古惑仔的时代彻底送进了坟墓。这是一款大红大紫的网络游戏，曾经有报道说这款游戏流行以来社会治安好了很多，据说很多满大街拎着菜刀真人PK的小青年后来都跑到游戏里面去拎着"X龙"玩虚拟PK了，而且PK得好的话同样有面子，有MM呢！

阿弥陀佛，真是功德无量！

8神经
yangli@popsoft.com.cn



对于喜爱即时战略游戏的玩家来说，《要塞》和《地球帝国》都是令人熟悉的名字。前者以建造中世纪城堡、发展经济建筑、对抗侵略者围攻的新颖模式为人称道；后者则用跨越人类从远古走向未来的50万年历史为游戏蓝本引人瞩目。尽管它们最终皆未能跻身于如《魔兽争霸》《帝国时代》等超一流大作的行列，但体验过的玩家却都留下了深刻的印象。因此当2005年4月《要塞2》和《地球帝国II》宣布推出时，立刻就吸引了大批玩家的关注，时隔多年之后，当年的辉煌和梦想，能够被续写和实现吗？



携手卷土重来

——《要塞2》VS《地球帝国II》

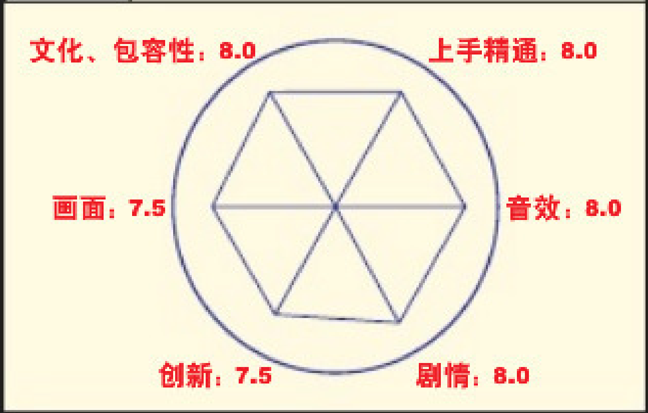
■上海 善良的大灰狼

要塞2

良 总评 7.9

😊	细腻的中世纪城堡生活展现，模拟经营和即时战略的成功结合，剧情关卡间的继承互动，攻守换位的双向模式选择
☹	游戏配置要求过高，画面却表现平庸

制作	Firefly Studios
发行	Global Star Software
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文/中文（网友汉化）
环境	Win2000/XP



小目标VS大理想

在《要塞》推出之前，没有多少人听说过Firefly Studios的名字；与之相反当理查古德曼离开Ensamble Studio，决定要做一部比他的前作《帝国时代》更加优秀的作品时，几乎所有玩过《帝国时代》的玩家都开始了强烈的期待，一部号称跨越人类从远古到未来50万年历史的即时战略游戏，没有人能够抵挡住如此的诱惑。

《要塞》是一款让人耳目一新的游戏，玩家置身于中世纪的城堡中，除了要千方百计地对抗来自四面八方侵略者的围攻外，建造城堡中的各式设施、发展经济、让城内的居民各司其职都是要认真考虑的问题，稍有不慎，成功就可能付之东流。虽然从游戏的内容来看，《要塞》不过是将模拟经营与即时战略良好结合的产物，但游戏的乐趣却因此大有不同；《帝国时代》的成功无疑增添了《地球帝国》的想象空间，更多的文明选择、更长的历史蓝本、更复杂的科技树，配合上3D的画面效果，几乎就是《文明帝国》的即时战略版本。但或许是太专注于将人类历史长河重现，反而容易忽视了不同时代的细节特色，《地球帝国》最终折戟沉沙。

如果说《要塞》的成功来自于对中世纪城主工作的模拟，那么《要塞2》则延续了这种风格，唯一不同的是游戏换成了用3D引擎开发。当然这样也导致了部分玩家的不满，一款用3D引擎打造的《要塞》显然不是他们所期望的



《要塞2》：虽然仅仅让玩家负责一个城堡的建设管理，但是却丝毫不轻松

地球帝国II

良 总评 7.5

😊	12 000年的人类文明演进，14个文明种族选择，超过500种的作战单位和建筑物，丰富庞大的科技树，拟真的天气气候系统
☹	不同文明时代划分过密，缺乏明显的时代特色和历史产出物，时代变迁节奏缓慢，发展漫长，游戏画面表现平庸

制作	Mad Doc Software
发行	VU Games
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文/中文（网友汉化）
环境	Win2000/XP



东西。不过伴随着游戏的深入，这些玩家很快就会发现，3D引擎所带来的并不仅是画面视角的改变。借由3D引擎的表现，中世纪生活中一些不为人知的细节慢慢展现出来。前作中玩家只要专心管理好城堡的建设和经济的繁荣，但《要塞2》中却必须关注居民乱倒乱扔垃圾带来的粪便污染和小偷小摸引起的犯罪等问题。于是如果说《要塞》是模拟经营与即时战略的完美结合，那么《要塞2》则是这种结合的继续深入，玩家仍然只是一位城主，只是要处理的事情更多，困难更大。

理查古德曼将《文明》全面即时战略化的梦想显然仍是《地球帝国Ⅱ》的主题，也因此游戏的文明历程突破了12 000年，文明种族达到了14个，游戏中的作战单位和建筑物超过了500种，加上新的天气和季节系统，宛如一部游戏化的“世界文明史”，在短短的数小时之内走过数万年的人类文明长河的确是一种让人心动不已的诱惑。但遗憾的是当谁都知道成败的关键只在于比对手更快升级到更高文明阶段时，12 000年、被划分为15个时代的人类文明发展不免让人感到漫长。更糟糕的是不同的文明时代缺乏明显的时代特征和独特的产出物，也因此长时间的人类文明发展不仅没有让人体验到文明升级的成就，更沦为了一种漫长的负担，可想而知，当玩家最终顺利升级到最高文明时代之后，游戏的乐趣也就到此为止了。




《要塞2》：乍变为3D风格让一部分玩家很不适应

立场转换VS传统延续

或许是同质化已经成了即时战略游戏的通病之一，面对着越来越多的即时战略游戏，玩家逐渐失去了研究的热情。尽管单人任务和多人对战仍然是绝大多数即时战略游戏的保留节目，但除去超一流的大作级游戏，单人剧情任务模式已失去了吸引玩家的魅力。老掉牙的剧情除了让你不停地消灭敌人之外，已经找不出其他更好鼓励你继续玩下去的理由。幸好这些糟糕的问题并没有出现在《要塞2》中，也因此尽管和前作一样，游戏从头到尾玩家不管怎么改变阵营立场，接触到的都是一模一样的兵种单位和建筑物设计，但来自中世纪的城堡发展史却足以让玩家长时间地沉迷和投入。更精彩的是，借助3D引擎的即时呈现效果，游戏的每一个剧情关卡都互有联系。例如在第六章剧情任务中，为了报威廉被出卖之仇，在攻下EDWIN城堡后大肆破坏屠杀，实行焦土政策的玩家会傻眼地发现在紧接着的第七章任务中，自己要防守住的正是刚才被拆到干干净净片瓦不存的城堡。尽管这不过是游戏设计者给玩家埋下的一个小小圈套，但正是这种关卡之间相互延续保持的联系，令玩家可以感到自己在创造游戏的历史，而并非只是一味地扮演和跟随。


《要塞2》：游戏的细节刻画十分到位

相较于《要塞2》单人任务剧情关卡中城堡甚至士兵的延续保存，《地球帝国Ⅱ》则依然没有能够摆脱传统即时战略游戏单人任务的设计模式，玩家的每一步其实早已被游戏设计者所谋划，于是尽管在《地球帝国2》中玩家可以重现人类文明的发展演进过程，但更多的像是一个旁观者，显然不如成为一个创造者具有成就感。因此相比《要塞2》，《地球帝国Ⅱ》不免落入下风。

《要塞2》保持了前作模拟经营加即时战略结合的完美创意，不过相对于之前的比重各自平分，本次的游戏中模拟经营的份量明显加重。除了要考虑城堡的经营建设、维持居民的好感度之外，身为城主的玩家还要追求爵位的升级、声誉的获得，于是虽然《要塞2》被定义为一款即时战略游戏。但抛开游戏的战争部分，玩家完全可以把游戏中城堡领地的经营建



《地球帝国2》：模式老套的文明发展剧情战役关卡

设部分当作一款可以同《法老王》《皇帝的崛起》相媲美的模拟经营游戏来玩。或许游戏设计者早在开发设计时就有了这样的考虑，于是保持了前作游戏的传统，在单人剧情模式之外又加入了城堡建设和城堡攻守两种独立的模式，令一心经营建筑或是穷兵黩武的玩家都可以心无旁骛地享受自己最渴望的乐趣。

对于即时战略模式的执著也许在某种程度上已成为《地球帝国Ⅱ》最大的暗伤。体验过《文明帝国》的玩家，最大的乐趣莫过于创造文明、发展文明、改写文明所获得的巨大成就感，但不幸的是在《地球帝国Ⅱ》中这样的乐趣荡然无存。不可否认，《地球帝国Ⅱ》的确加入了丰富庞大的科技树令玩家来感受文明历史发展的成就，但受制于即时战略游戏快节奏的特性，当一个文明时代的科技升级所取得的成绩远不如跨入下一个文明时代的成就显著时，玩家所关心的重点早已从去感受每一个文明时代不同的科技发展的成果变为了疯狂的文明升级。自然，本应用心感受地文明成就沦为了时代升级的易耗品，再也没有人会为单一文明科技成就的取得感到心满意足了。《地球帝国Ⅱ》虽以再现人类文明发展史为目标，但最终又回到了传统即时战略游戏千篇一律升级发展再升级再发展，直至消灭对手的老路，不能不说是一大遗憾。


《地球帝国Ⅱ》：游戏中有一定的兵种相克关系


与即将登场的《帝国时代Ⅲ》相比，《地球帝国Ⅱ》的画面无疑逊色太多

革新尝试VS引擎强化

在那个3D即时战略游戏已经四处横生的年代，《要塞》竟然还采用2D引擎进行开发的确让人眼前一亮，可惜时下即时战略游戏的发展早已步入了全面的3D时代，《要塞2》终究不能免俗地披上了3D的外衣。不过这次的引擎革新在某种程度上成了游戏最大的弊病所在，那些原本在游戏前瞻上看到的美轮美奂的游戏截图在实际的游戏中根本不是一回事，实在令人失望。或许我们应该原谅Firefly Studios第一次开发3D引擎所遭到的困难，但游戏不算精美的画面相比前作仿如油画的效果不可同日而语，而且更为糟糕的是，3D引擎的采用导致了游戏运行配置要求大幅提高，虽不致达到不符合要求就无法游戏的地步，但每次进入大地图后硬盘灯的狂闪、视角伸缩时的延迟，无不让人感到这是一款“挑剔”的游戏。如果把《要塞2》和去年的《罗马——全面战争》放在一起，只看画面，后者无疑胜出多矣。

《地球帝国》早在即时战略游戏3D化初起的年代就已投奔3D阵营，《地球帝国Ⅱ》理所当然应该在3D效果上做到更加成熟和出色。但如果玩家之前体验过前代游戏，那么再看这次的《地球帝国Ⅱ》就会很容易发现，尽管两代游戏之间已隔数年，但画面的表现力并没有太大的提升，也因此之前在《地球帝国》中出现过的兵种单位模型粗糙、大小比例不合常规、细节动作缺乏的问题在2代中再度出现，令人怀疑《地球帝国Ⅱ》是否套用前代的引擎，仅仅进行了强化就推出问世。恰在此时，理查古德曼的老东家Ensamble Studio又放出了一批最新的《帝国时代Ⅲ》游戏截图，两相对比之下，不免令人感叹造化弄人，时不我待。

或许是知道自己在画面表现力上的欠缺，《地球帝国Ⅱ》开始将真实的天气气候季节变化引入游戏之中，当晴天时大地阳光普照、雨天时雾雨蒙蒙、沙尘暴时飞沙走石，相较其他3D即时战略游戏的确可算一个新颖的设计，加上不同天气变化会对兵种单位造成的视线及攻击判断影响，根据不同的季节和天气制订战术俨然一种新的特色。可惜的是，作为玩家的游戏者并不会受到天气影响的干扰。尽管游戏画面中一片黄烟四起，但先不说拉远视角就失去了影响效果，甚至看地图雷达上依旧清晰不变的敌我图标就能一目了然。本寄希望于真实天气气候带来的新乐趣不可避免地沦为了不实用的鸡肋设计。除了会影响到玩家对于兵种单位的点选之外，用处实在不大，更何况游戏发展到后期，在各种高精尖武器的面前，环境的影响大可被忽略不计。


《地球帝国2》：游戏中引入了天气变化

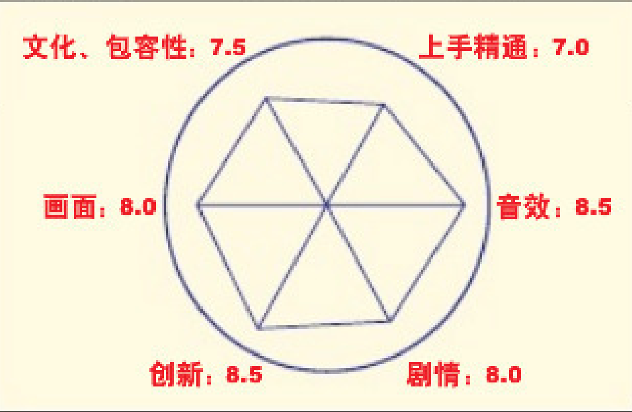
总地来看，《要塞2》仍然是一款非常有趣的游戏，对前代游戏大受好评系统的继承，对中世纪城堡生活也有更深入细腻的表现。尽管本作革新采用的3D引擎就实际效果看来的确是败笔，幸好这样的败笔仍在忍受范围之内，毕竟画面并非游戏乐趣的全部。而《地球帝国Ⅱ》是一款执著的游戏，或许是理查古德曼对于《帝国时代》有着太多深厚的感情，但仅凭借更多文明历程的加入与更丰富庞大科技树的规划就试图来超越《帝国时代》，实在是一件不可能的事情，可《地球帝国Ⅱ》仍然义无返顾地沿着这条风险之路昂首前进。《地球帝国》历时两代仍未能有功而返，理查古德曼的梦想看来只有寄托于《地球帝国Ⅲ》了，只不过到那时面临《帝国时代Ⅲ》又会有怎样的表现呢？

自由口味的什锦大餐
——《沸点——地狱之路》

精品 总评 8.0

☺	一次简单的创新让玩家在FPS游戏中找到了特殊的感觉
☹	细节处颇多不尽如人意，引擎方面存在硬伤

制作	Deep Shadows
发行	Atari
载体	DVD×1
类型	FPS/RPG
语言	英文
环境	Win98 SE/Me/2000/XP



■贵州 yago（本刊特约作者）

在这个原创作品越来越少的时代，越来越多的厂商都在尝试将不同游戏类型混合，如此调剂之后搭配出的什锦菜说不定就能吸引玩家。由乌克兰开发商Deep Shadows制作的《沸点——地狱之路》就是这样的一个典型例子，这款游戏于2002年开始动工时原名为Xenus，后更名为《沸点》。表面上看这是一款FPS，但是它又融合了大量角色扮演和动作探险的要素，而在这种混合类型的表面下我们还能隐约看到《侠盗猎车手》的影子：驾驶各种交通工具，与不同阵营势力的互动因果效应，以及一张巨大的一次性载入的地图。

游戏的故事其实很简单，曾服役于特种部队的退役军人Saul Meyer发现自己在报社工作的女儿Lisa为撰写热门稿件涉足南美险地并失踪，寻女心切的他只身来到这片陌生的土地开始了调查。本作场景设定于哥伦比亚境内的某丛林地区，从一下飞机开始你就会发现这里有多股代表不同利益的势力，它们可归纳为七大阵营：政府、游击队、毒品贩子、都市流氓、印第安土著、中央情报局和普通市民，不同阵营之间的关系都不尽相同，例如毒品贩子和其它派系关系都不好，而游击队与印第安土著则关系密切。


南美庄园


手持一对乌兹扫射似乎很过瘾

各阵营之间的明争暗斗让主角的一举一动都可能引祸上身，要成功找到并救出心爱的女儿你需要巧妙周旋于这些势力之间，比如要打听女儿下落的线索就先得帮对方做点“小事”。你可选择通过杀人放火来完成这些任务，也可以用收买威胁等其它渠道来实现自己的目的，但你所做的选择都会影响到你和相关阵营的关系，帮助一方势必就会得罪另一方，因此做这些勾当时你必须要格外小心，尽量不要让冲突扩大，维持平衡才是最明智的做法。只有当与某一阵营关系恢复中立状态后才能从该阵营那里接受任务或交差领赏，GTA里那种一把乌兹狂扫街面的强人作风在这款游戏里根本没法混，滥杀无辜很快会让你陷入四面楚歌的绝境，严重时路上行人都会在你背后开黑枪，别忘了这里可是民风剽悍的南美洲，而我们的主人公来这里也不是为了大肆屠杀。


建筑物和远景都很精美

自由结构的游戏大都为主角提供了一个巨大的活动空间，而《沸点》在这


狙击步枪可一击必杀

方面做得非常好。游戏场景是一片采用无缝衔接技术制作的面积约450平方公里的南美丛林地域，其中包括城镇、郊区、秘密基地和野外景点，之所以称为无缝衔接是因为制作者们许诺可让玩家自由探索地图中的每一处地方，途中无需任何Loading过渡等待。游戏里确实做到了这一点，只不过代价却是游戏开始时漫长的载入时间，另外也许是因为引擎的优化程度不够，即使是1G内存在旅行中仍然会出现严重的画面滞涩现象。在这片据说比芝加哥还要大的地区里，建筑物和场景修饰做得非常精细，离开城镇没走几步你就能真切感受到南美地区所独有的风格，茂密的丛林植被以及随处可见的种植庄园，建筑物的细节相当精致。令人百思不得其解的是NPC人物却逊色多了，粗糙的轮廓和僵硬的动作很容易让玩家在互动中产生骂街的冲动。所有角色中惟有主人公是个例外，从一开始的实时过场片断中我们就可以明显看出美工对他的格外优待，不知这是否因为主角外形取自好莱坞明星阿诺·范斯洛的缘故。

主角在调查过程中可以跟NPC们交谈，并能选择不同对白答复，由此产生不同的互动效果，或获得信息或激怒对方。当然仅有这些还不够称为RPG要素，本作中的武器均有熟练值系统，一些民用车辆之外的交通工具也需要获得驾驶手册后才能开动。刚拿到一种新武器后命中率和杀伤力都不会太高，但如果玩家经常使用就能逐步提升以上参数，此外武器还可以通过升级来改善弹容量、射程、装弹时间等参数。有趣的是游戏中枪械弹药有4种之分：常见的普通弹、威力巨大的开花弹、穿透效果最好的穿甲弹和具有消音效果的SP弹。枪械还有耐久度概念，频繁使用后耐久度下降会导致故障率提高，战斗中卡壳可是非常危险的。游戏中的武器系统内容算是丰富的，但弊病也有，首先是射击手感差，画面上看还像那么回事，不过真玩上一会儿就总觉得离《反恐精英》那档次尚远；其次是射击姿态与武器效果的关系不够真实，主人公可以站、卧、蹲姿开枪，但不管你以哪一种姿态射击命中效果都没什么区别。


与政府官员打交道要格外小心

游戏中的交通工具可谓五花八门，从出租车到坦克，从军用直升机到快艇你都能开。交通工具的作用不仅是让主角能够快速移动，它们还具有杂货箱的功能，冒险途中收集到的武器你都可以捡起放入车中，或者留着自己用或者可以卖到枪贩子那里折现。大多数车辆都有油料和轮胎设定，发动引擎后就会自动开始耗油，油料耗尽之前可以到加油站去加油，还可以把车修理维护一下。有车以后还要在车上多准备几个备用胎，否则开到野外爆胎还真不好收拾，当然你也可以考虑去偷别人车上的轮胎，或者直接偷车。但在本作里偷窃是要冒很高风险的，一旦被发现后不但会闹出人命冲突，而且也很容易导致阵营关系骤降并影响到主线任务的进行，这点比GTA无法无天的设定要真实多了。虽然游戏里需要花钱的地方多，但聪明的玩家不难找到比偷窃更稳妥的办法，例如在帮派枪战现场拾取武器去卖钱等等。

尽管本作的开发用了很长时间，但很多难以忽略的Bug仍然不时出现，例如载入游戏时玩家会发现自己的座车变成了透明，而你的主角就这么悬坐在空中以一种极富灵异色彩的姿势移动着。更诡异的是，当你爬到一座金字塔顶端正在举目眺望时，突然塔下百米开外的一头美洲豹却神奇地发现了你的踪迹，于是它如同一枚出膛的子弹般瞬间冲上金字塔顶向你发动进攻……与这些“灵异现象”相比，城里那些被车辆或建筑物卡住的NPC们顶多也就是滑稽了点，他们手脚齐动做出走路的样子，嘴里不断嘀咕着既定的台词，可惜始终不能移动半寸。如果他们是卡在你的车上，那阁下就等着哭吧，因为一开车就会出人命，之后你就别想安安静静旅行了，等着报仇雪恨的老乡们会越来越多。

《沸点——地狱之路》就像一道自由口味的什锦大餐，厨子们别出心裁地把很多种配料糅合到一起，应当承认这道菜看上去的确很诱人：在无缝衔接的巨大地图中自由探索，与不同阵营周旋，收集各种武器弹药，驾驶交通工具旅行。可惜仅有出色的创意远不能造就一款成功的游戏，引擎方面的硬伤使这款游戏在拥有高端配置的玩家那里也无法获得令人满意的运行效果。当然如果你有足够的好奇心和修养，而且你渴望着品味一份新鲜的感觉，那么我们可以推荐你试试这款游戏。P


驾驶挖掘机也有意思

青蛇贰

《青蛇贰》是一款具有休闲意趣的养成类角色扮演游戏，剧情完全颠覆了传统《白蛇传》的故事。游戏中小青是热情而又多情的少女，她没有白素贞端庄细腻，却有着更加炽烈火热的情感和离经叛道的勇气。在游戏中小青会与三位男生发生情感事件——昆仑山的花仙乔葳、修罗界的神魔榴刹、人间的太子李羿。触发这些事件有时间限制，也会有正气、邪气和媚术条件，因此想要捕获男人的心，还得勤奋地修炼才行。如果与一名男生触发特殊事件，则与其他男生的事件会关闭终止。

■辽宁 枫红一刀流
（本刊特约作者）

系统详解

一、换装系统

换装是游戏的一个亮点，小青最多可拥有八套不同的服装——素雅的云裳、火热的烈焰、清爽的风韵、性感的赤符、妩媚的妖魅、活泼的莲华、优雅的幻彩，不同的服装可塑造出不同风貌的小青。不过服装要随着时间的进度开放，并且每种服装都需要一两种特殊道具为材料，这些材料都需要特殊事件和支线任务来取得，其余的道具可到古玩店和布庄购买。

服装名称	开放时间	制作道具
云裳	2月15日～4月15日	卷云四雁绫、闪光琉璃、金丝绦、100两
烈焰	3月16日～5月15日	孔雀罗、烈火珠、金蜘蛛网、150两
赤符	4月16日～6月15日	仙文绫、请神符、送神符、观音火符、200两
幻彩	5月16日～8月15日	七彩乐丽丝、幻彩珍珠、云彩连环、250两
风韵	6月16日～10月15日	精细纱、枫叶翡翠、玉鳞片、300两
妖魅	8月16日～11月15日	奔兔纹灰绢、象牙雕、黑狐柔毛、350两
莲华	10月16日～12月15日	重莲绫、水月锦、花开富贵锁、冰山雪莲、400两
神化	11月16日～12月30日	龙绫花、凤绣花、灵芝如意、离火乾坤珠、500两

道具名称	取得时间	拿法
金丝绦	2月25日之前	为锦绣坊的绣作媒
金蜘蛛网	3月15日午时	解决十里亭宝藏事件
云彩连环	2月10日～5月20日	找波斯商人拿到
玉鳞片	6月6日	解决鱼美人落难事件
黑狐柔毛	7月下旬	和白素贞调查迷谷
冰山雪莲	7月1日～3日	闯凤苑偷圣药事件
龙绫花、凤绣花	10月初	触发太子事件
离火乾坤珠	8月1日～4日	帮昆仑山仙童女找手镯

二、灵娃系统

灵娃随剧情得到，有的不可兼得。它是非常消耗药材的宠物，喂养它们要具备足够的耐心。灵娃要放到青龙宫才能喂养，将药材放到灵娃身上完成喂养，系统记录上次的喂食时间，如果三天不给灵娃喂食，灵娃就会退化，当退化到最初形态后三天不喂食，灵娃就会死亡消失。灵娃可帮助小青战斗，也可升级，每升一级会有形态的变化。

良品 总评 7.2

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

制作	斯普软件
发行	四川电子音像
载体	CD×3
类型	角色扮演+养成
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：7.5　上手精通：7.5　画面：7.0　音效：7.0　创新：6.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 600MHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：2GB

仙（乖明兽）：花仙处得到

等级	战斗（次）	喂食（个）
1	50	药材50
2	100	药材100、灵芝5
3	150	药材120、灵芝10
4	200	药材150、灵芝20
5	300	药材200、灵芝10、仙灵丹10、人参10

佛（银翅鸡）：饶恕小山神得到

等级	战斗（次）	喂食（个）
1	50	药材60、桃仁5、杏仁5
2	100	药材110、桃仁10、杏仁10
3	150	药材160、桃仁20、杏仁20
4	190	药材210、桃仁30、杏仁30
5	285	药材260、桃仁40、杏仁40、伏龙肝20

道（鳌鳌）：药仙处得到

等级	战斗（次）	喂食（个）
1	45	药材45
2	100	药材90、灵芝5
3	145	药材110、人参5
4	195	药材160、灵芝10、人参5
5	275	药材220、人参10、灵芝20

魔（太夜叉）：（榴刹处得到）

等级	战斗（次）	喂食（个）
1	50	药材50
2	100	药材95、金钱白花蛇10、虫草10
3	140	药材120、全蝎10、虫草10
4	200	药材155、蟾蜍10、虫草10
5	280	药材190、金钱白花蛇20、全蝎20、蟾蜍20

怪（小尸）：打败大鲶怪后得到

等级	战斗（次）	喂食（个）
1	50	药材45
2	100	药材90、枸杞10、全蝎10
3	135	药材135、杜仲10、全蝎10
4	180	药材180、山茱萸10、全蝎10
5	290	药材225、枸杞10、杜仲10、山茱萸10

妖（影魅）：打败老妖后得到

等级	战斗（次）	喂食（个）
1	50	药材40
2	100	药材90、肉桂10
3	140	药材130、蜂蜜10
4	180	药材170、蜂蜜10、肉桂10、虫草10
5	270	药材210、肉桂20、蜂蜜20、金钱白花蛇20

三、种植草药

在百草山的药庐遇到药奴后，小青每天都可向他学习种植草药。这是一个考验玩家耐心的小游戏，在菜单上有四块空地，将药材拖到上面完成耕种，玩家每天都要对田地进行锄草、施肥、浇水和日光四项操作，每种药材的操作步骤是不同的。

灯心草：施肥→浇水→日光
芫花：施肥→浇水→日光
柴胡：浇水→日光
羌活：浇水→施肥→浇水→锄草
菊地黄：施肥→浇水→施肥→浇水
黄芪：施肥→浇水
人参：施肥→浇水→锄草→施肥→浇水→浇水
乌头：浇水→日光
附子：施肥→浇水
虫草：施肥→浇水→日光→锄草→施肥→日光
枸杞：施肥→浇水→日光→浇水
杜仲：施肥→浇水→施肥→浇水→日光
山茱萸：浇水→日光→浇水→日光
当归：施肥→浇水→日光→浇水→日光

四、丹药系统

修炼中的小青要依靠丹药来维持属性，在初入杭州解决瘟疫事件时会遇到药仙，从此拜入药仙门下炼制丹药。炼丹的材料可打怪物和强盗获得，也可到药店购买，还可和药奴种植收获。炼好的丹药要放到青龙宫的药柜中才起作用，每种丹药都有固定的消耗天数，到时间丹药会消失。柜中的丹药可增加小青的属性，如果丹药消耗掉则会减少小青的属性。以下是丹药的炼制配方。

炼制成品：药材+药材
九味羌活丸：羌活+芫花
荆败毒丸：芫花+乌头
归真八珍丸：杜仲+白虎汤
人参养容丸：蜂蜜+人参
大全大补丸：枸杞+杜仲
追风活络丸：虫草+山茱萸
苍穹通经丹：柴胡+枸杞
化劫七步散：金钱白花蛇+黄芪
七宝美髯丹：白虎皮+菊地黄
附子化骨散：附子+白花蛇骨
通宣归宗丸：黄芪+杜仲
六味毒物丸：哈士蟆+蟾蜍
惊天壮阳丸：人参+藏羚羊鞭
修罗血塞丸：蜈蚣+乌头
神佛益心丸：白虎汤+犀角
立效血宝丸：珍珠层+当归
王母香玉丹：灵猫香+珍珠
逍遥丸：菊地黄+脂蟾毒
天神无极丹：珍珠+牛蹄
桂附天地丸：附子+肉桂

人参凝气丸：人参+当归
幻彩神珠丹：脂蟾毒+灵猫香
火渊还神汤：全蝎+穿山甲
天道益精丸：牛黄+藏羚羊鞭
白花灵兽丸：白虎骨+白花蛇骨
龙鳞升华丹：穿山甲+白虎汤
龙腾斗神丹：白虎皮+穿山甲
清风菩提丹：白花蛇皮+珍珠
脱胎换骨散：白虎骨+牛蹄
无极乾坤丹：灯心草+黄芪
两仪三清丸：灵芝+白虎汤
天地万象散：白虎骨+牛黄
如来金佛丹：内丹+人参
异魔噬月散：白花蛇皮+白花蛇骨
魔毒刁魂散：脂蟾毒+蝎毒
自然传功散：柴胡+羌活
封血闭气丸：枸杞+当归
风月飞仙丸：芫花+虫草
万寿无疆丹：灯心草+人参
青丝玉女散：珍珠层+虫草
金钱白花丸：菊地黄+金钱白花蛇
九阳烈焰丹：珍珠+枸杞
阴阳奇经散：山茱萸+当归
火云易经丸：犀角+牛黄
少林龙虎丸：柴胡+白虎骨
冰火五重散：乌头+附子



渡太湖鹤羽横舟 访药仙灵丹济世

一条小青蛇（小青）吸纳日精月华渐通灵性，困居在太湖沙洲上百无聊赖，这一日与一只青蛙精（翠儿）不期而遇，便结为姐妹一起打发无聊的时光。不久一只受伤的白鹤跌落在沙洲上，它们为白鹤敷药疗伤，白鹤恢复体力后留下一片羽毛翩然离去。这片白羽能让小青和小翠幻化人形，并能随心所欲地周游天下。

小青和小翠幻化为美女姐妹，乘坐白羽变化的轻舟飘向杭州。上岸后遇到强盗的袭击，用“灵蛇吐珠”打败他们。正感叹着人间的险恶，忽听不远有呼救声，原来是一尾鲤鱼困在浅滩，将它送回水里，和鲤鱼约定明晚再来湖畔。两人在杭州城里逛了起来（走到锦绣坊的路口延续剧情）。次日晚上到湖畔看到一位鱼美人优雅地吹起洞箫，原来她就是昨天所救的小鲤鱼，她将自已所擅长的媚术传授给了小青（媚术修炼开启，以后每天可在巳时以后到太湖底修炼媚术，每次提升3点媚力）。鱼美人让她们前往城外十里坡的青龙宫安身休息，从此两人开始了人间的全新生活。



白鹤留下的羽毛使小青和翠儿化为人形

在城外十里亭看到有很多人在为故去的亲人下葬，得知杭州暴发瘟疫，城里人心惶惶，两人决定到城里探寻究竟。在城中的万安寺看到民众在乞求香灰治病，为此还发生拥挤和践踏，一名老妇为丢失香灰伤心不已，不由感叹人类的愚昧。附近有位老人说城外百草山有位包治百病的药仙，回家后决定前往山上寻访药仙解决瘟疫（2月2日～2月15日）。

由杭州出城往南草山行进，穿过两片迷宫终于抵达药仙住所——神农居，和药仙交谈后替他寻找乌头和羌活两味药材。两人回到太湖沙洲，由小沙洲踏莲花小径到大沙洲，在两处水潭边找到药材，回到百草山交给药仙，小青拜药仙为师学习药理（开启炼丹系统，之后每天可到百草山炼丹，每炼一样药要两天之后才能取。2月2日～2月15日）。

炼好灵药后，小青和翠儿回城里找那位老人谈话，将十里坡青龙宫山神显灵派发灵药的消息传出去，回到青龙宫大殿将灵药放在箱子里（灵药系统开启，将炼制的药摆放在各个格里，可提升主角的属性）。再回城找丢香灰的那位妇人谈话，让她到青龙宫取药。在锦绣坊外遇到一名哭泣的男人，得知他的女儿因瘟疫而死，同样嘱咐他往青龙宫取药。回到青龙宫会遇到取药的妇人和男子，一周之内陆续有迷信的人们往青龙宫取药（2月21日）。

支线：金丝绦

在解决完瘟疫事件后，到锦绣坊找绣女，绣女唉声叹气满面愁容，得知她爱慕上城中大户的李家公子，但身份悬殊使她不知所措。小青答应替她表白心迹，要过一件绣品直奔李府。李府在古玩店的西边，进府后两人被管家挡了回来，回锦绣坊和绣女商量礼物的事，陪她一起到布庄选布料，然后再次造访李家，向李公子表明绣女的心意，撮合两人的美事，绣女于是赠送小青金丝绦来答谢（2月15日之前）。

支线：云彩连环

到杂货铺前面找波斯商人谈话，答应帮他找益母草、党参、仙灵丹、芦荟（药店）；水月锦、孔雀罗、贡丝锦（布庄）、天目山笋干、九曲红梅茶、杭白菊花糕（茶楼）。将这10样货物给他备齐后，商人赠给小青一枚云彩连环（2月10日～5月20日）。

支线：金蜘蛛网

在桥头遇到三名聊天的妇人，其中一人提到宝藏的事，小青听到给她买来杏仁和桃仁（杂货店）、龙井虾仁和油焖春笋（酒楼）、杭白菊花糕、绿茶瓜子和猫耳朵（茶楼），得知具体的时辰是午时（2月2日～30日）。到杭州城茶楼附近找老妇和少妇谈话，得知十里亭里有宝藏（3月1日～3日）。在酒楼外与男子和书生谈话，付给100两银子，得知宝藏在3月15日这天才会出现（3月4日～10日）。在打听到三段消息后，等到3月15日午时五六刻到十里亭拿到金蜘蛛网。



万安寺前求香灰的人们



到太湖底的鱼美宫向鱼美人学习媚术

百花林吟风弄影 万安寺斗神伏妖

购买材料让绣女制作云裳（2月15～4月15日），每天可往百草山炼丹，或往太湖底的鱼美宫修练媚术。在21日上午到大殿会看到济济一堂的香客，看来青龙宫有济世良药的消息已传遍杭州。来到大殿外遇到下凡的仙女，原来是王母娘娘座位下的白龙尊者白素贞，得知小青的义举便指点修行、传授仙术（仙术修炼系统开启，以后每天未时后到城里的御林富宅前院修炼，向白素贞讨教仙术，每次仙术+3。2月21日～2月25日）。

来到青龙宫外遇到小山神，他看到这里香火鼎盛便要赶走小青和翠儿，打败小山神后有杀掉或饶恕的选项，如杀掉他可得内丹和印信，饶恕则除了印信外还能得到灵娃（佛，开启灵娃系统）。无论是否杀掉他，之后皆可前往修罗界和昆仑山的阆风苑修炼邪气和正气。修罗界在大沙洲的左上角，申时才能进入；昆仑山在地图上有显示，巳时才能修炼正气（2月26～3月5日）。

情感事件1： 牡丹花仙
触发时间： 3月13日～15日

在解决瘟疫事件之后可前往昆仑山修炼，由阆风苑出来翠儿提议到百花林逛逛，穿过回廊看到百花盛开满眼锦绣，翠儿看到其中一朵名为二乔的牡丹格外鲜艳醒目，正要采摘却被小青阻止。第二天再次来到百花林，看到一只灵兽正在践踏花丛，这时一名女子惊恐地朝旁边扑去，小青连忙用印信将灵兽封入其中，得到灵娃（仙），而眼前的牡丹花变成一位风度翩翩的男子（乔葳）。与乔葳交谈，得知他是守护百花林的花仙，约定日后与他赏花。此后（3月16日～9月14日）每日都可到昆仑山百花林找乔葳赏花，并可玩到插花的小游戏，每次赏花可增加1点好感度，完成插花的数量可增加相应的媚术点数。每次和乔葳赏花都会探讨花的典故，小青感佩他渊博的知识渐生情愫，而乔葳也对清秀可人的小青恋恋不舍。在9月15日这天，两人在赏花时不小心摔在一起，感情也就此升温，一发不可收拾。王母娘娘不久得知小青与乔葳的事情，将触犯天条的乔葳关押在天网中，而小青则被轻松发落，送回青龙宫。

之后去昆仑山会遇到天兵的阻止，小青要三闯阆风苑才会触发结局。如果少于两次，则以后进入阆风苑和百花林都不会再有事件发生。如果只去了两次，在9月27日～30日期间会找不到王母娘娘。小青找白素贞商量解救之道，得知最炙热的血才能破解天网，于是前往阆风苑以鲜血解开天网，救出乔葳逃出昆仑山。在与天兵的战斗中会触发两种结局：战胜则逃出昆仑山一起过着闲云野鹤的日子；战败则花仙牺牲，小青怒火填膺，从此专与天庭作对，被称为蛇魔女。如果小青曾在10天之内闯了三次阆风苑，则在9月27日～30日到阆风苑会找到王母娘娘，小青成功地破掉“九天落星阵”，小青和乔葳最终能在一起，共同修炼得道飞升天际；如果挑战失败，小青也能继续留在昆仑山修行，偶尔与百花林的牡丹见面。

如果完成瘟疫事件，回到药仙住处，得知药仙新收了一位叫药奴的弟子，他擅长种植草药，从此小青跟他


和花仙一起漫步花丛

学习种药（开启种植草药，3月14日）。在完成金蜘蛛网的事件后，可到锦绣坊找绣女制作新款服装——烈焰（3月16日～4月15日）。

一天在城里街上听一对妇人在讨论万安寺的好处，说里面的扫地僧有特别神奇的能力。在一名富人和贵人的谈话中还将万安寺与青龙宫作了对比，小青听了气愤填膺，在往万安寺去的路上她忽觉兴致全无，便和翠儿早早回了青龙宫。不久两人觉得肚饿，便进城到茶楼吃东西，听三名书生谈论王员外往万安寺捐檀香的事，小青听了又没了兴致。离开茶楼看到街上一对夫妇在打架，桥头的七姑八姨也在议论纷纷，都是和万安寺有关，小青神色黯然地回了青龙宫。在和翠儿讨论后，觉得万安寺最近香火旺盛似乎有可疑之处（3月17日～21日）。

进入万安寺遇到凶神恶煞的门神，两人被他阻止（无论战斗胜败都无法离开，如两次打败门神可得请神符、送神符，这是制作服装赤符的重要材料），于是两人便在寺中闲逛。来到后院看到一名扫地僧，知其为蛤蟆精所化，翠儿由于根基太浅无法抵

御蛤蟆精的妖力变回青蛙原形，于是逃出万安寺找白素贞帮忙。正当蛤蟆精控制住小青时，白素贞赶到和小青一起将其击败，得到金丹、内丹和罗刹暗黑符，那金丹正是王母娘娘当年所遗失的宝物，白素贞赠予观音火符后离开。回到青龙宫后，小翠觉得自己道行太浅，决定离开青龙宫回小沙洲独自修行，小青见她心意坚决，只好依依不舍地挥袖送别（3月21日～4月2日）。



在太湖底的水晶宫遇到榴刹

难将离梦托鸿信 愿解愁丝付月钩

没有翠儿陪伴的小青索然独居，聊无意趣。某日天降大雨，小青忽听有人敲门，见是一名书生（许郸平）为避雨来到青龙宫，小青见他面貌清秀顿生好感，得悉他赶考落弟，欲寻清静之地温习功课，便留他在青龙宫读书为伴。次日上午到客房探察许郸平的病情。第三日上午到客房触发为许郸平晒书事件，晚上到大殿会听到一阵读书声，到客房听许郸平讲述一些儒家学说。



白素贞与许郸平一见钟情

经过一段时间的接触，小青对许郸平暗生情愫，而许郸平并没有意识到这一点（4月4日～4月8日）。

小青和许郸平在青龙宫平安度日，这一天在青龙宫大殿遇到鱼美人来访（修炼媚术时也会发生事件），她提醒小青要在端午节前往太湖沙洲躲避雄黄和艾草（4月24日～5月4日）。在5月4日小青到客房告知许郸平要离开两天，接着前往太湖的大沙洲避难，一直在那里躲到端午节后，在6日上午回到青龙宫找许郸平聊天，得知昨日城里有人捕捉一条大白蛇，他已将那条白蛇买下放生。在午时或未时到青龙宫围墙外找到受伤惊恐的白素贞，救起后带着她去见救命恩人，结果在大殿上白素贞和许郸平一见倾心，小青见状怅然若失地离开了。

当天晚上在大殿遇到许郸平喃喃自语，吟起《洛神赋》以慰对白素贞的思慕之情。连续两天都会在大殿遇到白素贞来找许郸平谈心。第四天白素贞没有来，晚上小青来到客房，得知许郸平正担心白素贞的事，小青只好安慰他几句黯然离开。到第五天离开青龙宫看到白素贞赶来，返回大殿看到许郸平和白素贞定情的一幕，许郸平打算回家禀报双亲，三媒六证迎娶白素贞，晚上他还特意到小青房间辞行，更添小青胸中的惆怅。在许郸平离去后，小青的内心涌动着无边的空虚和感伤，而白素贞也在青龙宫外仰首眺望，守候着许郸平的归来。

情感事件2： 欢喜冤家
触发条件： 邪气大于500
触发时间： 5月16日～18日

小青某日来到修罗界修炼邪气，撞见一只灵娃太夜叉，无奈中将灵娃（魔）收服。次日再次来到修罗界会遇到玉面罗刹的弟弟榴刹，原来昨天拾到的灵娃是他的宠物，两人为了灵娃争吵起来，榴刹不小心和小青有了“亲密”接触，小青仓皇逃走。之后每次来到修罗界都会与他发生争吵并动手打架，每打赢一次便增加1点好感度，两人的关系在打闹中渐渐发生着改变。

在8月1日～4日到昆仑山会触发寻找手镯的事件，小青根据线索跑到修罗界找榴刹帮忙，这时剧情会有分歧，如果小青的媚术大于600，和榴刹的好感度大于40，榴刹会答应帮助仙童找回手镯。第二天小青再到修罗殿便能从榴刹手中拿到手镯，小青对榴刹心存感激，爱情的种子悄悄萌芽。将手镯还给昆仑山的仙童，得到离火乾坤珠，这是制作服装神化的道具。

时间不觉到了11月14日，白素贞不想让小青堕入魔界，便不许她再到修罗界修炼邪气，从中梗阻与榴刹的交往，并禁锢她身上的邪气，使之不能再进入修罗界。如果与榴刹好感度大于80、媚术大于1800、邪气大于1800，榴刹在三天后会找到青龙宫，小青发现榴刹的身影出现在面前，喜极而泣中投入他的怀抱，两人互诉衷肠终于走到一起。





王母娘娘将冰山雪莲赠给小青

日后成为魔界双刹。如果条件不满足，榴刹会被白素贞逼走，两人缘份至此已尽。

支线：地下妓院

再次找到波斯商人，替他采买玉绫罗、单丝罗、蓝地小花锦（布庄）、灵芝（药店）、西湖东坡鱼、龙井虾仁、蜜汁火方（酒楼）、薄荷、桃仁、红枣（杂货店）。将10样货物给他找齐后，他会带领小青参观他的地下生意，原来他主营的是妓院，很多客人在这里乐不思蜀，过着纸醉金迷的生活（5月21日～9月1日）。此事件完成后，波斯商人不再出现。

支线：赌坊老板

小青来到赌坊被赌坊老板非礼，赌坊老板却拒不承认（6月1日～6日）。次日来到百草山山路遇到赌坊老板被一群强盗围困，强盗在抢到钱后还要灭口，小青出手将老板救下，老板答应付给小青1000两银子（6月2日～10日）。小青回到赌坊，老板却不肯承认有1000两银子这回事。

入太湖青蛇有义 寻天山檀郎无情

近一个月来，小青不断地修炼仙术和媚术，偶尔也到修罗界和昆仑山逛一下，或者到百草山陪药仙聊天，以此来打发心中的寂寞苦闷。不觉到了6月，在月初几天的未时到鱼美宫发现鱼美人不在，在6月6日这天早上，一名蟹将慌张地跑进青龙宫求助，得知鱼美人的哥哥黑风大王被鲶鱼精偷袭，鱼美人也被鲶鱼精掳走了。

小青来到太湖底，看到黑风大王被一群鲶兵围困，于是和黑风一起杀出重围，赶到水晶宫前两人好不容易打败了鲶鱼精，却被他轻易地逃进宫里，宫门被一道封印结界阻住。小青返回杭州找白素贞询问解决之道，得知须用烈火珠来破。来到古玩店正好碰到老板在推销烈火珠，花5000两将它买下（6月5日～6月14日）。回到太湖底用烈火珠将结界破掉，闯入宫中将鲶鱼精杀死，鱼美人获救后对小青万分感谢，黑风认小青为义妹，小青得到鲶怪内丹和灵娃（怪），还有玉鳞片，这是制作服装风韵的道具之一（如果在6月13日之前没有找到烈火珠，在水晶宫则会发现鱼美人已惨死在大殿上，从此不能再修炼媚术）。

支线：冰山雪莲

这一天来到昆仑山阆风苑，发现有一名天兵进入屋内，小青好心将他劝开，以免受到责罚（7月1日～3日）。隔几天后再次来到阆风苑，发现那名天兵在屋里偷取圣药冰山雪莲。跟着他来到山门外看到天兵变成一只妖魔，打败他夺回天山雪莲，王母娘娘这时赶来，将冰山雪莲赠予小青。

许郸平离开后音讯杳无，白素贞期待的心情日益迫切，起初每半月来青龙宫一次（5月30日～6月3日、6月15日～18日、6月24日～28日），之后更是每三天便来打听许郸平消息，小青只好温言劝慰，安抚白素贞焦急的心。到7月21日白素贞再次来到青龙宫，小青答应到城里打听一下许郸平的消息。来到城里街上听说有很



当小青要杀掉狐精时，许郸平挡在她的身前



多男子不见了，小青于是到御林富宅告知白素贞，连续几天会收集到不同的情报，看来事件与天山有关，小青便使用白羽前往天山调查。

在天山连续调查了几天，在洞屋和路口发现几处疑点，这里的村寨也有人离奇失踪，回到城里向白素贞汇报，翌日两人一起奔赴天山。在阴山谷的村寨里遇到老妖，打败他得到内丹和灵娃（妖）。老妖虽死，村里的妖气仍然弥漫，两人在村边找迷谷的入口，但魔气笼罩白素贞不能进入。两人在村里搜索屋子，找到一张符文，得知迷谷非一身邪气不得入内，小青曾拜玉面罗刹为师修习魔功，故此可自由出入迷谷。

在山谷里找到一处富丽堂皇的广寒宫，进入大殿看到玩兴正酣的许郸平和狐精，小青上前将狐精的道行废去，狐精化为人


小青和太子的情感与日俱增

身但求一死，这时许郸平冲过来挡在狐精面前，请求小青放过狐精，小青心中气愤不已。这时有两种选择：杀掉狐精的话可得黑狐柔毛，这是制作服装妖魅的材料，许郸平会疯掉，小青将他带回白素贞的身边，两人一起度过余生；放掉狐精的话，许郸平和狐精千恩万谢地别过小青，两人退隐山林不再露面，小青为了不使白素贞伤心，佯称许郎已被狐精杀死，白素贞为此肝肠寸断。

逢太子抚琴赏景 遇雪女衔草报恩

在完成以上主线任务后，还会触发偶遇太子的情感事件和雪女报恩支线，或者任何事件没有触发，也没有达成任何结局，时间到正月十五游戏自动结束。根据小青修炼的程度会触发两种结局：小青得道修成女神，法力无边庇佑百姓，成为东方女神；小青修炼失败，法力全失，最后退化成一条小青蛇，苟活于草莽之中。

情感事件3：偶遇太子
触发时间：9月29日～10月1日
触发条件：仙术大于1200、媚术大于1500

某日在茶楼拐角喝茶，看到一群流氓在勒索一名外乡人（李羿），小青看不过上前施援，三两下将流氓打得望风而逃，小青和李羿相谈甚欢，约定两日后在万安寺游花会。

两日后来到万安寺前，迟迟不见李羿主仆的身影，正待抽身离去，一名仆人跑来说李羿遇难请小青帮忙。来到山路看到李羿被一群强盗围攻，这时才得知李羿是当朝太子，这些强盗受四皇子的指派谋杀太子。打败强盗后李羿心灰意冷，面带忧伤，但对小青仍是满心感激，和她约定日后在茶楼相见。之后每两日都会在茶楼遇到太子，小青向他讲述西湖的风景和掌故，每次见面都会增加7点好感度，随着时间的流逝，两人的感情也与日俱增。

某一天太子邀请小青到客栈找他，小青爽快地答应，日后到酒楼的厢房找太子会发生情感交流事件，两人的关系发生质的飞跃，之后每天都会在茶楼遇到太子（10月29日～11月1日戌时、好感度大于90、媚术大于1500）。往布庄打听龙绫花和凤绣花两种布料，得知这是皇室指定的贡品，寻常人是不可能得到的。之后与太子谈论雁荡山会得到两种布料，它们是制作服装神化的材料。

时间到了12月中旬，这一天小青在茶楼与太子见面，一名仆从旋风般赶来，说宫中有变，皇上病危。如果小青的媚术大于1800，她会劝说太子远离宫廷，隐居山林过普通百姓的平凡生活，李羿同意她的想法，从此和小青生活在民间，不再过问朝廷之事；如果小青媚术不够1800，则太子会回宫探望父皇，一个月后迎取小青为太子妃。

支线：雪女报恩

在11月底，小青到百草山找药仙学习医术，药仙说要到山中采药，在炼丹时也没有陪伴小青，之后再去神农居会见不到药仙（11月21日～30日）。在12月5日再到百草山看到药仙身染重病，得知他在山中遇到白衣女子，长像酷似过世的孙女，在交谈之中便染上奇特的


在一番波折之后，小青将雪女带回到药仙的身边

重症。小青连忙回城找白素贞帮忙，得知药仙是被妖魅缠身而阳气尽失，只有找到妖魅才能解除药仙的病症。

小青晚上到百草山找到雪女，雪女让小青从此不要干预她的事。如果答应不再插手此事，小青可从药仙口中得知雪女是曾救过的兔妖，如今前来报恩的事情，然后在12月15日之前将雪女带到药仙身边，药仙大病痊愈从此和兔妖相依为命。如果小青插手此事，小青与雪女触发战斗，战胜则得到灵珠治好药仙的病，然后将雪女带回药仙处团聚；战败则在之后的几天晚上都会遇到雪女，每次谈话都会触发战斗，直到15日之前战胜为止。如果超过时间没有找到雪女或灵珠，药仙会就此死亡，小青无法再修炼丹药和医术。之后在百草山还会遇到兔妖雪女，打败她后可选择杀与不杀，杀掉她会增加邪气，不杀她则会守在药仙墓前度过一生。P





地球帝国II

■贵州 yago

良品	总评7.6
制作	VU Games
发行	Mad Doc Software
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：7.5　音效：8.0　创新：6.5　剧情：7.5

配置要求
- CPU：Pentium 4 1.5GHz
- 内存：256MB
- 显卡：64MB以上
- 硬盘：1.5GB

时代划分

- 石器时代：公元前10000～前5000年
- 铜器时代：公元前5000～前2500年
- 青铜时代：公元前2500～前1000年
- 铁器时代：公元前1000～公元400年
- 黑暗时代：公元400～800年
- 中世纪时代：公元800～1300年
- 文艺复兴时代：公元1300～1500年
- 帝国时代：公元1500～1650年
- 启明时代：公元1650～1800年
- 工业时代：公元1800～1900年
- 现代时代：公元1900～1940年
- 原子时代：公元1940～1980年
- 数码时代：公元1980～2030年
- 基因时代：公元2030～2130年
- 合成时代：公元2130～2230年

自打不锈钢工作室首创《地球帝国》后，Mad Doc制作组从一代资料片《征服艺术》起就包揽了该系列的开发工作，这回他们献上的《地球帝国II》也算是煞费苦心的大手笔，玩家可跨越从公元前10000年到公元后2230年间的15个时段，选择14个文明种族从石器时代一直发展到机器人登场。与前两款作品相比，本作带来了全新的王冠系统、画中画监控界面、更真实的天气变化、方便快捷的农民管理菜单，以及别出心裁的战争计划，这些改进大幅度提高了游戏的娱乐性，也让很多不擅微操作和细节管理的玩家找到了切入点。例如画中画功能可让玩家借助右下角小窗口观察6个地区的实时情况，战争计划以手动绘图形式让盟友对你的战斗意图一目了然。尽管在图像和音效方面《地球帝国II》不能尽如人意，但作为一款策略游戏它仍不乏相当的可玩性。

基础知识篇

一、区域解说

1.西方地区

地域奖励：大学产生技术点速度提高10%；大学对占领抵抗能力提高20%；大学生命值提高20%；占领敌人庙宇或大学后可获得额外10%的技术点。

地域特技：部落风俗——石器时代～黑暗时代期间农民采集资源速度提高100%；科学自由——中世纪时代～工业时代期间研究科技所需时间减少50%；快速部署——现代时代～合成时代期间所有己方建筑中驻防的单位瞬间转移到玩家视线所及处。

美国（America）：自由企业型文明，建立贸易路线可多获利25%，空军攻击力提高25%，特色兵种为拓荒者、民兵和M18地狱猫坦克。

不列颠（Britain）：贸易古国和海上霸主，码头与市场费用降低25%，战舰攻击力提高25%，特色兵种为德鲁伊、轻骑兵和军情六局特工。

德国（Germany）：擅长生产合成材料和采集特殊资源，各单位所需特殊资源降低25%，重步兵生命值提高25%，特色兵种为野蛮人、条顿骑士和虎式坦克。



跨越历史不同阶段的战役模式教学篇

希腊（Greece）：诞生苏格拉底的西方文明始祖地，大学费用降低25%，轻步兵生命值提高25%，特色兵种为重装步兵、拜占庭枪骑兵和游击队。

罗马（Rome）：以严格纪律和职业化军队而闻名，研究出战争艺术后兵营和作坊费用降低25%，重步兵攻击提高25%，特色单位为军团士兵、雇佣军和阿尔迪蒂冲锋队。

2.中东地区

地域奖励：建立贸易路线后盈利率提高10%；市场对占领抵抗能力提高20%；建成奇迹后可立即获得大量技术点。

地域特技：非凡成就——石器时代～黑暗时代期间农民建筑速度提高100%；失踪之城——中世纪时代～工业时代期间指定城市内的所有单位和建筑完全隐形；黑市——现代时代～合成时代期间可从全球贸易路线和市场交易中获利。

巴比伦（Babylonia）：最早推行法律的民族，研究出法律之后间谍技能恢复快25%，轻步兵攻击力提高25%，特色兵种为亚述弓手、马穆鲁克和沙漠战士。

埃及（Egypt）：金字塔的国度，修建奇迹建筑费用降低25%，轻骑兵单位生命值提高25%，特色兵种为皇家战象、贝都因骑兵和EIFV装甲车。

土耳其（Turkey）：要塞防御战的大师，城墙、大门和塔楼费用降低25%，木栅生命值提高25%，重步兵攻击力提高25%，特色兵种为游骑兵、禁卫军和战壕枪兵。

3.远东地区

地域奖励：城镇中心可提高人口上限25%；城镇中心占领抵抗能力提高20%；城镇中心生命值提高20%；进入新时代后可免费随机获得一项技术。

地域特技：大本营——石器时代～黑暗时代期间城墙、木栅、城门、塔楼不受攻击伤害；初级市场——中世纪时代～工业时代期间每当己方贸易单位到达市场或港口可获10单位各种资源，黄金和技术点除外；超时工作——从现代时代～合成时代期间兵营、马厩、作坊、机场、停机坪和码头造兵速度提高50%。

中国（China）：最大特色是太守制度，城镇中心因此可降低费用25%，重步兵生命值提高25%，特色兵种为龙弓手、龙吟炮和96式坦克。

日本（Japan）：以武士道文化为特色的文明，兵营马厩费用降低25%，战斗机和战术轰炸机攻击力提高25%，特色兵种为武士、忍者和零式战斗机。

朝鲜（Korea）：具有独立文化的民族，招降其单位难度提高25%，重骑兵攻击力提高25%，特色兵种为花郎、花炮车和追击炮队。



朝鲜海军进攻日本海盗

4.中美地区

地域奖励：庙宇产生技术点速度提高10%；庙宇对占领抵抗能力提高20%；庙宇生命值提高20%；每招降1个敌单位可获3点技术点。

地域特技：群体招降——石器时代～黑暗时代期间所有进入施法范围或城镇中心附近的单位有45%几率变为己方单位；神之恩宠——中世纪时代～工业时代期间己方拥有庙宇区域内所有陆地部队和建筑物所受伤害降低33%；克隆技术——现代时代～合成时代期间每次成功招降一个敌人单位后可得到2个相同单位。

阿兹特克（Aztec）：擅长寻路的种族，部队行军不受天气影响，轻型火炮部队攻击力提高25%，特色兵种为梭标兵、美洲虎骑士和丛林疗伤者。

印加（Inca）：黄金之国，农民采金矿速度提高10%，轻步兵生命值提高25%，特色兵种为掷套手、雄鹰战士和雷霆炮。

玛雅（Maya）：充满神秘的种族，间谍与牧师技能恢复快25%，生命值也提高25%，特色兵种为格查武士、黄蜂炮和阳光火箭炮。

二、王冠系统

王冠系统是本作有别于一代的最大改进，所谓王冠实际上是指玩家在军事、内政或经济领域内有突出表现而获得的属性提升奖励，你可选择具体的提升项目，但王冠奖励的效果有时间限制。获得王冠还能为你带来一位军事、内政或经济领域的领袖，这些身材高大的特殊英雄通常具有两项绝技，可从各方面进一步增强本国单位或建筑。

1.军事王冠奖励

制空权（Air Superiority）：所有战斗机与轰炸机攻击力和生命值都提高20%。



获得军事王冠后可选择的奖励项

两栖战术（Amphibious Warfare Doctrine）：运输飞机或舰船生命值和移动速度提高50%。

火力支援（Fire Support Doctrine）：轻重火炮攻击力和生命值都提高20%。

步兵战术（Infantry Doctrine）：轻重步兵攻击力和生命值都提高20%。

机动战术（Mobile War-

fare Doctrine）：轻重骑兵攻击力和生命值都提高20%。

海路战术（Sea Lanes Doctrine）：所有海军单位攻击力和生命值提高20%。

工事防御（Static Defense Doctrine）：所有要塞、围墙、木栅，塔楼、城门、哨塔、防空炮、海岸炮射程与生命值提高20%。

战略轰炸（Strategic Boming Doctrine）：轰炸机生命值和攻击力提高20%。



原子弹的壮观效果似乎不及前作

垂直包围（Vertical Envelopment Doctrine）：伞兵飞机生命值提高50%，乘员上限提高25%，战术轰炸机、导弹直升机和机枪直升机攻击力与生命值提高20%。

2.军事领袖技能

①石器时代～黑暗时代

振奋（Rally）：主动技能，领袖附近的所有友军单位恢复20%生命值，激战中非常有用。

热情（High Fervor）：被动技能，领袖附近的所有友军单位攻击力提升，适用于远程攻击。

②中世纪时代～工业时代

机动（Fire and Maneuver）：主动技能，领袖附近的所有友军单位移动速度加快，与此同时敌军陆上部队冻结30秒钟。

士气（High Morale）：被动技能，领袖附近的所有友军单位遭到直接攻击的伤害降低。

③现代时代～合成时代

牵制（Diversion）：主动技能，领袖可变出一支虚幻部队用于诱敌上当。

纪律（Discipline）：被动技能，领袖附近的所有友军单位遭到区域性攻击的伤害降低。

3.内政王冠奖励

中央集权（Centralization）：城区建筑费用降低30%，被招降的难度也提高30%。

军事训练（Drills）：所有陆上部队速度提高30%。

扩张主义（Expansionism）：城镇中心人口容量提高30%。

探索发现（Exploration）：所有海上单位视野扩大30%，速度提高25%。

宗教狂热（Fanaticism）：所有单位无法被招降。

火力射程（Firing Ranges）：所有陆上远程攻击兵种射程提高20%。

传教士（Missionaries）：牧师费用降低25%，移动速度和招降范围提升25%。

海盗（Piracy）：击沉敌船后可获得其造价的50%物资。

公费医疗（Socialized Medicine）：所有可提供治疗功能的兵种或建筑医治速度提高33%。

超级间谍（Super Spies）：间谍移动速度和生命值提高25%，破坏持续时间延长25%。

集思广益（Think Tanks）：庙宇和大学积累技术点速度提高10%，研究技术耗费降低10%。

4.内政领袖技能

①石器时代～黑暗时代

努力（Endeavor）：主动技能，减少指定建筑或奇迹修建所需时间。

忠诚（Loyalty）：被动技能，领袖附近的所有友军单位无法招降。

②中世纪时代～工业时代

赶工（Fast Tracking）：主动技能，修造除奇迹和城镇中心之外的建筑物可瞬间完工。

演讲（Lectures）：被动技能，领袖附近的庙宇和大学提高技术点积累速度。

③现代时代～合成时代

帝制（Imperialism）：主动技能，可让己方建筑暂时无敌并无法被敌人占领。

爱国（Nationalism）：被动技能，处于己方国土中的领袖可提升本区域士气。

5.经济王冠奖励

航空专家（Aviation Expertise）：机场生产的单位费用降低20%，建造速度提高20%。

外来移民（Immigration）：一些外来农民将移居到你的城镇中心。

农场种植（Farming）：农民种田收取食物速度提高两倍。

食物处理（Food Processing）：农民宰杀家畜获得食物速度提高两倍。

税收（Income Tax）：农民采集金矿速度提高两倍。

伐木（Lumbering）：农民采集木材速度提高两倍。

市场稳定（Market Stability）：市场交换比例保持稳定。

采石（Quarrying）：农民采集石头速度提高两倍。

加工（Retooling）：农民采集特殊资源速度提高两倍。

征服海洋（Rule the Waves）：所有码头制造单位费用降低20%，建造速度提高20%。

战争经济（War Economy）：兵营、马厩和作坊中制造单位便宜10%，建造速度提高10%。

6.经济领袖技能

①石器时代～黑暗时代

动员（Mobilization）：主动技能，可使军用建筑生产部队速度大为提高。

海关（Customs）：被动技能，领袖周围的贸易类建筑物盈利率上升。



随王冠奖励而来的军事领袖



大雨中进攻匪徒城镇中心

②中世纪时代～工业时代

外资（Foreign Investment）：主动技能，将中立或敌方建筑物招为己有，需要消耗两倍造价，城镇中心、要塞、哨塔和奇迹建筑除外。

优先（Prioritization）：被动技能，领袖周围的农民建造和维修速度加快。

③现代时代～合成时代

资本（Capitalism）：主动技能，将中立或敌方建筑招为己有，需要消耗两倍造价的黄金。

专管（Project Management）：被动技能，领袖周围的友军单位采集资源速度提高。

战役流程篇

注：限于篇幅，以下战役流程仅选取部分游戏内容举例说明。

德国战役

普鲁士十字军（Crusade in Prussia）公元1220～1280年

Hermann Balk带领的条顿骑士团前往普鲁士地区讨伐异教徒野蛮人，条顿十字军骑士可诱降敌方单位，战斗中要善于利用这个优势。开始先北上摧毁普鲁士人的神庙，随后以增援赶到的农民修建城镇中心、大学、庙宇和兵营，很快有来自北面的黄色Livonian部队对基地进行袭扰，利用条顿骑士招降他们的5个单位即可与之结盟。派出探子在地图右上方发现蛮族部落要塞，最后必须消灭掉蛮族领袖Ceribasi以彻底征服他们，这家伙如果遭到攻击会躲进蛮族要塞中顽抗。可考虑先往南发展扩大控制地域，如果夺得新土地后方，会不断送来支援物资。

汉萨同盟（The Hanseatic League）公元1263～1410年

占据普鲁士的条顿骑士团与汉萨同盟联手牟利，不过这却让邻国波兰很是恼火。开局先造市场，要开辟至少3条与左侧神圣罗马帝国的贸易路线。很快下方绿色的波兰军向北进攻夺取Pomerania地区，条顿骑士团必须出兵夺回，但切记不可进入波兰境内。不料己方3处地区都发生暴动，要平息内乱先得在Posen、Danzig、Thorn3地区各建一座大学和一座庙宇，然后分兵剿灭各地叛军，最后再集中部队夺回Pomerania地区。

保卫骑士团（Defending the Order）公元1410～1466年

波兰人最终发起了总攻，由Heinrich Von Plauen将军带领的条顿骑士团必须誓死捍卫Marienburg不被波兰人攻陷。波兰军会从南面和东北面蜂拥而至，如果有多余兵力，你应在第一座城镇陷落之前采掘锡、铁、石3种资源各1000单位，完成这个分支任务可获得后方更多支援。占据绝对优势的波兰军一路势如破竹直攻到Marienburg城墙外，集中全部兵力挡住敌人的正面进攻，同时抽调部分十字军骑兵绕到北面小岛上俘获敌人的重炮。消灭敌军达到250单位后波兰国王Jagiello从南面率大军出现，只要干掉他就能结束这场战争。

新教改革（The Reformation）公元1525～1526年

马丁·路德的新教改革给普鲁士带来了剧烈震动，身为小城邦主的Albrecht王子也开始了自己的艰难征途。开始要选择与四方邻邦之一结盟，与Friedland、Marienwerder和Tilsit结盟可分别获得经济、军事和帝国王冠奖励，与Lyck结盟可延长统一普鲁士的期限，指派Albrecht王子前往某一方邻邦城中即可完成结盟，不过无论与哪一方结盟都会引来其它3方的敌对。战争开始后力争尽快夺取敌方城镇中心以减轻压力，征服一方邻邦后要注意留兵保护城里的贵族。统一整个普鲁士后还要让Albrecht火速前往南面的波兰缔结和约，但会有一队仇视新教的条顿骑士团从地图左侧杀出堵截王子，如果早些将王子安排在通向南岸的桥边就不用担心。

勃兰登堡（Brandenburg Prussia）公元1640～1688年

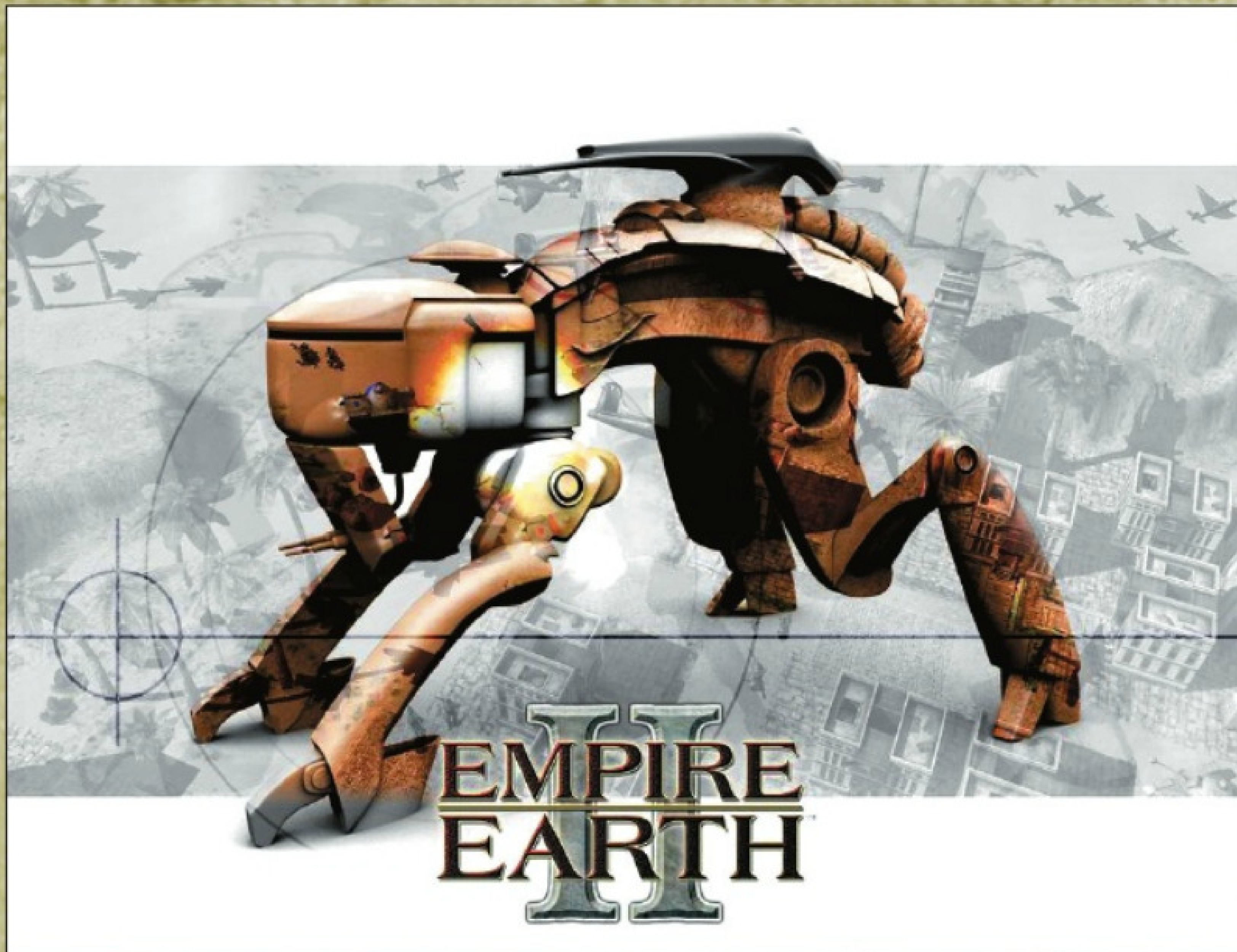
宗教战争使普鲁士陷入困境，来自勃兰登堡的领主腓特烈·威廉重新让这个国家走上了富强之路。本关首要目标是夺回被瑞典军队占领的西Pomerania地区，并且获得至少一枚王冠。开始发展生产，修建通向东北方Konigsburg地区的大桥，看准机会将其收复。初期不要招惹波兰人和神



坚守城堡的条顿骑士团



每一座城镇都要让敌人付出惨重代价



圣罗马帝国的势力，进攻西Pomerania时可派牧师招降10名瑞典人可提升己方部队战斗力。另外，可派间谍窃取瑞典人的研究成果以加速本国技术发展，夺取西Pomerania地区并获得王冠后结束本关。

7年战争（The Seven Years War）公元1756～1763年

威廉的儿子腓特烈大帝意图夺取普鲁士的权杖，不过要达到目的必须同时击败虎视眈眈的邻国：奥地利、俄罗斯、瑞典和法国。开始先派间谍潜入这4国的首都逐一进行破坏工作，得手后即可知道谁会率先发起进攻。战斗打响后先集中兵力夺取东南的奥地利首都维也纳，平定后方再向右上的圣彼得堡和左下的巴黎进军，对于北面瑞典先以海军阻挡，另外分兵协助把守西面的Hannover地区可获得英国盟友不断资助。俄罗斯和法国投降后瑞典人会大举进攻，绝对不能让他们占领柏林，挡住这些北方海盗的进攻，最终反击将其制服。

抗击拿破仑（Resisting Napoleon）公元1812～1814年

横扫整个欧洲的拿破仑大军在俄罗斯遭到惨败，普鲁士人开始暗中积蓄力量准备向法国人发起反扑。本关同样需要秘密发展军事力量，由于法国占领军处于绝对优势，如果让其巡逻部队发现己方部队会惊动法军主力，位于地图东北的Konigsburg区是个不错的秘密基地位置。派农民在此修建城镇中心并发展科技，修建奇迹建筑勃兰登堡之门可通过消灭敌人来提高技术点积累速度，有相当数量的部队后可考虑吃掉小股法军，如果有信心全面开战就在法国境内修造建筑或通过外交菜单宣战。最终胜利目标是夺取6个法军占领的地区，同时消灭150法军单位。

铁与血（Blood and Iron）公元1863～1871年

俾斯麦决心将松散结合的德国变成一个真正的帝国，在他领导下的普鲁士采取了一系列主动出击措施。开局后先向丹麦边境上的争议地区Schleswig-Holstein发起进攻，虽然这次军事行动会激怒奥地利，但我们不妨将维也纳也彻底摧毁，为了获得意大利人的帮助可考虑将Venetia地区割让给他们。胜利之后接下来要统一德国，对德意志联邦可采取提议结盟或直接征服的方式，不过哪一种都要付出代价。统一之后会与法国爆发战争，要让法国人屈服只有打到凡尔赛宫或干掉法国皇帝拿破仑三世，深入敌国腹地比较困难，相比之下还是伏击拿破仑三世容易一些。

美国战役

圣胡安山（San Juan Hill）公元1898年

为了争夺富庶的岛国古巴，美国人与西班牙人在这里展开了一场较量。由Teddy Roosevelt将军带领的美军将夺取西班牙人设在Kettle山上的要塞，不过如果能先拿下东北角的El Caney城可断绝敌人后援。沿途以大炮为依托稳步推进，医生随时治疗伤病，如果将军阵亡或美军部队只剩5人即告失败。利用步兵占领功能夺下El Caney城后，古巴抵抗军提出以游击战术钳制Santiago方向赶来的西班牙援军，但需要你派至少5名美军抵达西北方的游击队基地，满足抵抗军这个要求后即可着手准备向Kettle山要塞的进攻，来自地图东南角的己方援兵也会随着战事推进不断赶来。占领Kettle山要塞后还需攻打下方的圣胡安山要塞，派援军中的工程师在两处山顶修筑要塞抵御西班牙人进攻，最后向西南方的Santiago城发起总攻。

阿尔贡战役（The Meuse-Argonne Offensive）公元1918年

第一次世界大战，在法国与比利时交界的默兹·阿尔贡地区被德军牢牢控制，美军需要突破德军封锁与法军会合，当务之急是找到并摧毁德军布设在附近的5个机枪火力点，此外还要找回密林中失散的一支友军部队。失散友军就在地图最西端的树林



德国人的奇迹建筑：勃兰登堡之门


进攻敌人占领的高地

需要先占领东面的Charleroi镇，以开局手上拥有的兵力拿下它并不困难。之后还要夺取右侧Malmedy、Sedan和Bastone3地区，进攻沿途如果能解放6个额外区域可获得物资奖励。首先攻打Sedan，用步兵夺取该城大学后可截获德国人的最新科技，在角逐Bastone和Malmedy的过程中小心德军反扑，3城皆下后迅速推到东面莱茵河大桥旁，在这里修建至少一座哨塔和一座防空炮并坚守6分钟。夺桥之后不久天气突变为暴风雪，与此同时大量德军重型装甲部队会从北面杀出，对付它们最好的手段是轰炸机。

后，找到他们后一起移动到公路三岔口附近摧毁5个德军机枪工事，随后进军地图中部的Montfaucon，以步兵夺取镇中心的庙宇，再回师北上夺取Romagne城，之后如果能一鼓作气在5分钟内拿下东北面的Cunel城可获得大量物资奖励。最后继续向东面德军防线推进，先摧毁河西岸的5座敌碉堡，然后是默兹大桥两端的哨塔，最后用步兵夺取桥东岸的德军指挥所。得知大桥失守后德军会派遣重兵从东面扑来，集中全部兵力守住大桥5分钟即可过关。战斗中南面法军会发来求救信号，如果兵力充足可派部队前往增援。

北非与西西里（WWII-North Africa and Sicily） 公元1943年

转眼来到二战北非战场，开局后从英军Bone城向下方Tebessa城发起进攻，坦克轰开围墙后步兵入内抢占城镇中心，得手后就能把这里当自己基地建设。为阻截逃窜的德军需要奔袭地图中部的Tunis，在行军途中发现山谷秘道，如果能在15分钟内彻底摧毁隆美尔布设在附近的防线可从英国人那里获得更多补给增援。夺得Tunis后立刻从港口中生产运输舰准备渡海登陆东北面的西西里岛，你的目标是25分钟内攻占西岛首府Messina，不过登陆后最好先占领西侧的Palermo以削弱敌人反扑之势，沿途拿下的城市都要布设足够防空火力。

解放法国（WWII-The Liberation of France） 公元1944年

为了向法国腹地深处进军，美军

东西德国（The Cold War-A Divided German） 公元1958年

为保卫西德盟友，开局后迅速派农民在周围5座西德城镇修建哨塔侦测间谍，同时还应派部队巡逻戒备，每座西德城市如连续遭到3次破坏就会脱离联盟，如果有3座城市遭到敌人间谍袭击就算游戏失败。后方布置稳当后从军事基地里抽调间谍前往东面苏军Spartak兵营刺探情报，根据线索依次前往地图东南方的Vsevobuch工厂、东北方的Krylya Sovetov制造厂、东面的大学侦察，途中牺牲的间谍数不能超过20人，最后的情报表明苏军正利用德国人留下的资料研究秘密武器。与此同时会有大批苏军从南北两翼向美军基地发起进攻，击退他们后结束本关。


面对敌人岸炮发起抢滩冲锋


攻击德军生产基地可削弱其后援

末日逼近（The Cold War-Doomsday Countdown） 公元1988年

白令海峡附近美苏双方隔海剑拔弩张，苏联正研制一种隐形航空技术，如果不能在60分钟内潜入西面苏军控制岛屿上获取情报，全世界都将被卷入核战之中。先从东面美军控制岛屿北端大学内招募几名间谍，下方海港中有一艘间谍潜艇，让间谍登船后驶向西岸，为确保它的安全最好多派战舰护航，一旦遭遇苏军战舰可引开火力。间谍登陆后先潜入北面的隐形技术研究所窃取音速隐形轰炸机资料，此外还可派间谍到西岛南端的Novaya工厂侦察，以上侦察活动如果成功都能将核战爆发时间延长10分钟。在研究所东南方有一座苏军机场，那里停放着苏军新研制的隐形音速轰炸机M-23，让间谍过去对机场实施破坏后可劫持飞机逃往东岛美军机场，安全返回后美军迅速获得所有资料并可在机场中生产这种飞机，接着派隐形轰炸机群袭击苏军隐形技术研究所，结束本关。

机器人叛乱（Cyborg Insurrection） 公元2058年

负责为军方研制先进


夺取研究中心可获得机器人生产情报


敌人的雷达站务必摧毁

机甲武器的Blackworth将军阴谋叛乱，他的目标是刺杀总统并占领白宫。开始立即从正下方军事基地中派遣混合部队向东支援白宫，只有马不停蹄才能赶在叛军机器人部队得手之前杀到。好容易将总统弄上装甲车，但西北方的安德鲁空军基地却已被叛军占领，组织部队从南面绕道向机场发起进攻，飞机场和直升机场都要拿下或摧毁。占领后的机场在等待总统坐车前往时会遭到机器人部队的猛攻，应及早从己方基地派遣导弹直升机增援。总统安全撤离后开始向北面Blackworth将军的大本营进军，如果没有足够兵力直接摧毁他的基地中心，可先派间谍到从右下的Delta公司研究中心窃取技术情报，或破坏基地中心旁的大学可阻止敌方生产机器人，最后升级时代造核轰炸机铲掉敌基地中心。

机器人之灾（Cyborg Cataclysm）公元2070年

Blackworth逃到南美丛林中继续秘密发展自己的机器人军团，据信他手上还掌握了核武器，必须在这家伙毁灭世界之前找到他的秘密基地。开始先组建以导弹直升机为主的混合部队，派侦察兵到周围打探，很快在地图右下找到一座核弹发射井。Blackworth共有4座发射井，如果让他有时间攒积足够物资他一定会发射核弹危及地图上的3座巴西盟友城市，因此我们要尽快找到其余3座导弹发射井并摧毁。剩下的发射井有两座在地图上方，有一座在地图左下角。经过这么一番闹腾Blackworth在左上角的基地也暴露了，攻打那里之前最好先破坏西南角的敌军雷达站，这样我方才能从容发射卫星监视敌军活动。当开始攻击敌人基地时，受伤的Blackworth将自己改造为一只巨型机器人沿着公路南下逃窜，集中所有导弹直升机赶在他逃脱之前将其消灭。

转折之战

诺曼底——盟军（Normandy-the Allies）

玩家在诺曼底登陆战中扮演盟军一方，你必须在15分钟内登陆并拿下一座法国城市。要从海岸抢滩必须付出惨重代价，战列舰、驱逐舰在轰炸机掩护下尽力破坏德军沿岸布设的火炮防线，然后运输舰跟上放下步兵和坦克，不惜一切代价占领第一座城市后还得将该区要塞也拿下，如果没有就要现造一座。做到这些后就算立于不败之地，接下来还要占领所有德军占领的法国城市并坚守5分钟才能获得最后胜利。本关作战宗旨是以快取胜，不能耽误太多时间，必要时可考虑空降伞兵至德军后方配合抢滩登陆。

诺曼底——德军（Normandy-the Germans）

玩家在诺曼底登陆战中扮演德军一方，你的任务是在15分钟内坚守法国海岸线，如果有任何一座沿海城市失守都算失败。本关地图与上关完全相同，德军基本处于劣势，没有海军空军支援，唯一可借助的只有陆军，要想把盟军堵在海滩不让登陆完全不可能，最好的办法是组织2～3支重型坦克部队对上岸后的盟军实施突击，注意地图左下角会不断出现己方少量援军。

三国——魏（Three Kingdoms-Wei）

现在开始进入三国时代，你领导以许昌为首都的魏国征伐蜀、吴两国，胜利目标是夺取成都和建业。本关不用分心去经营生产和发展科技，下辖各领地会定时自动进贡物资，因此只要攻占更多区域就会有更多资源。两敌国中蜀弱吴强，因此最好先攻蜀后攻吴，如果能通过外交分化他们之间关系更好，通过水路运兵有时比陆上行军更快，记住不用逢城必攻，只要拿下敌国都城即可。魏军如果丢失许昌则游戏失败。

三国——吴（Three Kingdoms-Wu）

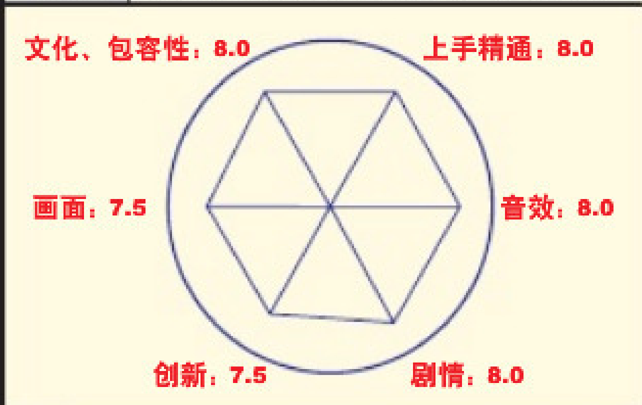
这一关和上关地图相同，但玩家统领东吴，最终胜利目标是联蜀攻占魏国的许昌地区，己方建业不能失守，如果成都丢了也算失败。许昌地区有巨大石墙围护，要攻进城去很难，要想取得胜利必须做好长期打算，紧密联合蜀国逐步削弱魏国实力。此外也应尽力拉拢北方两处势力，彻底孤立魏国后不断夺其周边地区，最终完成对许昌包围之势再一战定天下。P


城高墙厚的许昌易守难攻

利弗默高中的阴霾——恶夜杀机

良品 总评 7.9

制作	Hydravision Entertainment
发行	Dream Catcher Int.
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 1GHz
内存	256MB
显卡	32MB以上
硬盘	4GB



■品游轩 苹果熟了
（本刊特约作者）

还记得第一次玩“生化危机”的感觉吗？那份恐惧，那种紧张，如今可在利弗默高中的校园里再次体验。游戏《恶夜杀机》讲述了美国一所小镇中学百年来发生的许多学生失踪的离奇事件，几个胆大的学生为了探寻事件背后的真相而展开了一系列的冒险行动。这个富含动作元素的冒险解谜游戏剧情紧张刺激，画面和音效均属一流，设计了一定程度的小组策略元素让游戏锦上添花。当你首次通关之后，还有一些特别设计的隐藏元素值得再次进入游戏挖掘。

隐藏的杀机

空气里弥漫着潮湿的气息，来自海洋的季候风将初夏的感觉带了过来，高大乔木上的树叶也渐渐褪去了春季的嫩绿。在美国南部某小镇利弗默（Leafmore）高级中学校园里，此刻正是黄昏的课余时间，上完整天的正课后，学生们三个一群五个一伙地都在做着自己喜欢的课外活动。

篮球馆位于校园的东北部，一般学生可没有资格在这里玩球，因为校篮球队的几名主力正在里面练球呢。比起纽约这些大城市的高中，利弗默高中篮球馆显得很老旧，面积不是很大，仅有一侧设置有观众看台。但篮球场的木制地板还是被学生们擦得锃亮，校队的几位球星也练得热火朝天。Kenny作为校队主力，在球场上更显得出类拔萃。Josh是校报的记者，他手持一台袖珍摄像机，正在拍摄篮球队的训练情况。由于他过于靠近球场中央，引起了球兴正浓的Kenny的不满，而在场边看台上，一个漂亮的金发姑娘默默地注视着球队的一举一动，她是Shannon——Kenny的妹妹。

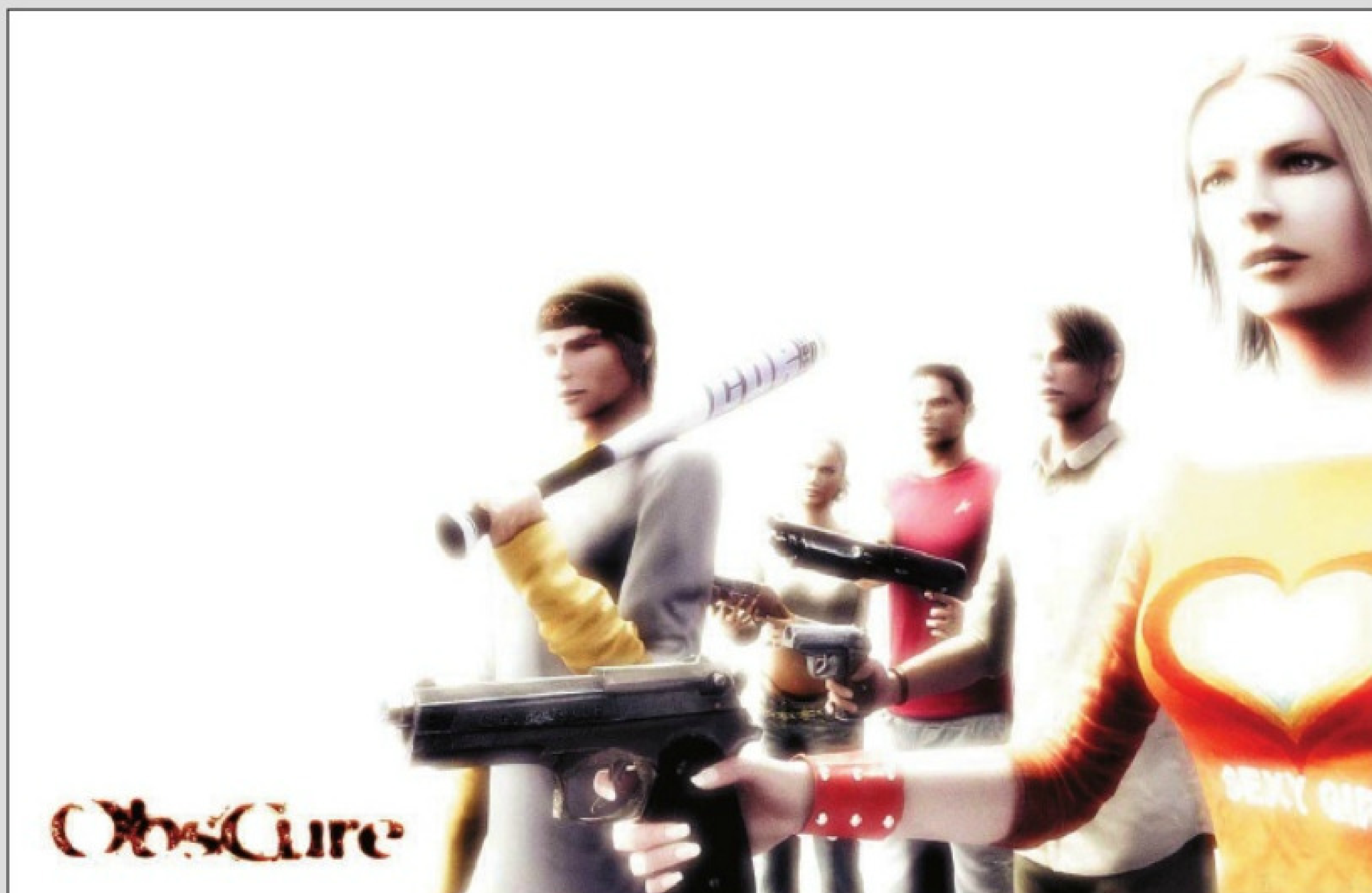

Kenny在地下室遇到不知姓名的秃顶男子


篮球馆更衣室，Kenny自此陷入极度危险之中

不一会儿，训练结束了，大家四散而去，Kenny却还在独自练习运球上篮。看台上的姑娘坐不住了，冲下来和Kenny吵了几句嘴夺门而出。偌大的篮球馆里仅剩Kenny一人，他恋恋不舍地放下球，往一侧的澡堂走去。走到门口时，就听到澡堂里传来了手机铃声。“哦，应该是Ashley找我。不过，我好像训练前把手机关了的，难道我记错了？”，Kenny自言自语着进入澡堂，从更衣室中间的凳子上拿起手

基本控制

W、A、S、D键：移动方向键
右Shift键＋Enter键：使用武器
右Shift键：缓步行动
数字键8：小组指令“快来帮忙！”
数字键2：切换下一武器
数字键6：小组指令“跟着我走！”
数字键4：小组指令“原地不动！”
Enter键：动作确定
Backspace键：切换目标对象
右Ctrl键：使用手电的强光功能
F键：切换控制角色
←↑→↓键：辅助选择功能键
R键：更换弹匣
P键：打开地图等等文件界面
Q键：打开（选择）物品栏
E键：打开（选择）武器栏
Backspace键：特别功能键
Esc键：游戏暂停



机，电话那边果然是他漂亮的女友Ashley。正通话间，一个黑影悄无声息地进入更衣室，在凳子上拿起Kenny的红色书包，瞬间就消失了。Kenny结束通话后追出门去，却发现空无一人。来到篮球馆外，漆黑的夜色里只有几盏路灯发出残白的光，周遭看不见一个人影。忽然，他隐约听见篮球馆旁边的花园里传出一些异样的声响，于是推开花园铁门走了进去。花园中央有一幢看不见任何灯光的房子，阵阵阴风刮得窗扇噼啪作响。Kenny在房子周围转了转，发现右侧通往地下杂物室的门开着，他好奇地走了进去。

杂物室里有微弱的光线，突然，一阵脚步声从脚下的地底传了过来。“谁在哪儿？”但脚步声随后也消失了。小伙子在地下室的房间木桶上发现了一卷胶带和一把手电筒，他捡起这些东西，打开手电查看四周的情况。他的第一个重大发现竟然是桌子上木匣里的一把手枪，他拿起手枪，这时底层又传出了一阵令人毛骨悚然的嚎叫声。“谁在那儿？”Kenny不由得又叫嚷了一次，但依旧没人答应。Kenny把手电用刚才拾到的胶带绑在手枪枪管上，然后顺着梯子爬下去。地下室底层的通道里破败不堪，充满着刺鼻的怪味，Kenny不由得捂住鼻子，眼看视线受阻，他赶紧打开手电的强光（按住右Ctrl键），几欲令人窒息的雾气居然马上消散而尽，真是神奇哦！


校园的不同建筑中都可得到相应的区域地图

开门进去，可见里面隐约有光线射出，他接连打开两道门，发现其中关押着一个穿绿色上衣的秃顶男人，他惊恐的表情显现在他那许久不见阳光而苍白的脸上。“我不会伤害你的。你是谁？”Kenny问道。“噢，你感觉到了吗？他们就在附近。”秃头颤巍巍地回应。“谁？感觉到什么？”这边满脸茫然。“咱们快逃吧，他们全都疯了。快！”Kenny无法明白对方的意思，但还是决定赶紧离开这个是非之地。两人走出房间，秃头在门外的柜子里搜出一把手枪握在手中，大家加快脚步往出口而去。没跑几步，前方的房门被猛然踢开，一阵黑雾袭来，后面是几个人——不！是恐怖的怪物向他们扑来。两人不敢恋战，避过怪物，撒开两腿往刚才下来的梯子那边奔去。不过，他们的动作显然慢了一点，出口已轰然关闭了……

封闭的校园

校园沉寂于夜色里，没有谁知道Kenny在地底的遭遇。与此同时，尚未离开学校的Josh、Shannon和Ashley也遇到了怪事，他们发现自己被出奇地反锁在教学大楼的一间课外活动室里。在女孩们的惊叫声中，唯一的男生Josh显得异常镇定。他在桌上找到一支棒球棒，击碎储藏室的玻璃房门，进去试图找到脱身的办法，但仅仅得到了一卷铁丝（出来后在桌上得到光盘，这时终于可存盘了）。Josh用铁丝套开活动室的房门，和Ashley（也可选择Shannon）一起来到大楼大厅（在进入大厅通道口的左侧墙壁上可得到地图），Shannon则依嘱呆在原地等候消息。穿过大厅来到对面走廊上，在男厕所搜索到一些补血药。在隔壁的女厕所里，Josh托起女孩查看墙壁上方的一个通风口，这里需要工具才能撬开，而两人手上暂时没有合适的工具，只能作罢（离开女厕所后进入对面的房间，在桌子上得到胶带）。回大厅上到二楼，敲碎右边最后一道门上的玻璃进入里面的教室。Josh推开靠墙的书架，发现了书架下面的螺丝刀。两人随后又来


使用球棒击碎玻璃，进入房间寻找有用的线索



怪物的污秽痕迹让人心惊肉跳

到三楼，发现这里唯一的房间门口已污秽不堪，紧锁着的门内似乎有什么东西，但不得而入。后来他们才知道，这种墙壁和地板的污秽昭示着怪物们的行踪，如果不立即离开这种区域，就很可能被怪物们攻击。

没有太多收获的Josh和Ashley悻悻回到一楼，进入刚才去过的女厕所，用螺丝刀撬开通风口的护栏。爬过去后是另外一处厕所（可拾到补血药）。穿过这里出去，在走廊的桌子上得到一把钥匙（风扇前面）。然后从旁边的楼梯上去（在电脑旁边得到光盘），在房间大门旁边墙壁的箱子里得到另外一把进入教师办公室的钥匙。进入该房间后，可在陈列架上得到一份编号为503的文件。这份起草于1899年10月的文件列出了利弗默高中建立之初主要校舍建筑的报建计划，寥寥数页似乎没有太多让人感兴趣的内容，不过上面的高中筹建人签名就让Josh倒吸了一口凉气，那是“Herbert Friedman/Leonard Friedman”，这显然是兄弟两人，而前者不正是现任校长的名字吗？1899年？而现在是2004年？这可能吗？


缺少了一个把手的文件柜似乎有些蹊跷

操作陈列架的两个圆形转盘可移动左右两列陈列架，但他们发现无法进入陈列架里面隐藏的房门。离开这里，沿原路回去，用钥匙打开一台电脑（刚才在其旁边得到光盘的那台电脑）对面的房门，发现回到了大厅二楼的走廊里。再上三楼，这时可打开房间大门进去了，但刚刚进入阁楼就觉得不妙，阁楼墙壁破了一个大洞，几只血糊糊的小动物冲出来张嘴就咬。Josh挥舞着棒球棒奋勇还击，正在危急关头，一个男人出现了，他拿着一根棍子击破了窗户，让阳光直射进来，刚刚还气势汹汹的怪物们立马缩成一团，哀叫而亡。惊魂未定的Ashley这才看清，来者正是班主任Walden老师。Josh说：“我们在寻找Kenny，他失踪了。”老师似乎对此事已有所知，“你们不如先去通知Friedman校长也离开这里吧。我去帮你们打开通往中庭的门。”看着老师离去的背影，Josh和Ashley拾起刚才他用来打碎窗户的铁棍，两人回到一楼，叫上Shannon，从大厅中间通往中庭的大门出去，进入校园中央的庭院（在中庭的石凳上拾得光盘）。


Walden先生及时出现击碎窗户，让阳光射入房间

始建于1899年的利弗默高中是这个小镇上唯一的高级中学，它的格局是非常典型的美国乡村中学的模式，以一组呈现“回”字形排列的建筑群组成。校园进门的地方是教学大楼，挨着教学大楼的西南角是各班级教室，教学大楼另一侧是教师停车场，再往东是学校礼堂。“回”字形建筑的中央是一个空旷的中庭，这里是学生们课外活动的主要场所。中庭的正东面是学校图书馆，北面是食堂，而西面的楼上则设置有医务室等辅助设施。中庭的东北角是学生宿舍，宿舍再往东过去，礼堂的北面是学校篮球馆，篮球馆的附近是一座废弃的花园，学校明令禁止学生进入，这似乎是这所不大的学校中唯一具有神秘感的地方。

校长的秘密

刚才的危险没有在男生心头留下太多痕迹，好玩的Josh又忍不住拿出摄像机拍摄起来，“Ashley，谈谈你刚才到怪物后的第一反应吧。”他完全忘记了经历过的恐惧，开始恢复记者的本能了。Ashley显然没有心情搞笑，她拿出手机，“别烦我，小子。我得向警局报案，这里发生了这么多怪事。”但更奇怪的事情发生了，她的手机竟然接收不到任何信号。Shannon眼泪都要掉出来了：“我们该怎么办？这事越来越怪了。”在这样绝望的境况下，三人没有更好的选择，只能先去寻找Friedman校长的下落。Shannon依然被要求等候在原地，尽管她老大不乐意。

校长究竟会在哪呢？他们先去了教室所在的B区。刚刚进入教室，就“偶遇”两只怪兽，两人费了一些劲才干掉它们。进入距离大门最近的左侧房间，


手机也没有信号了，无法与外界联系，恐惧在逐步升级

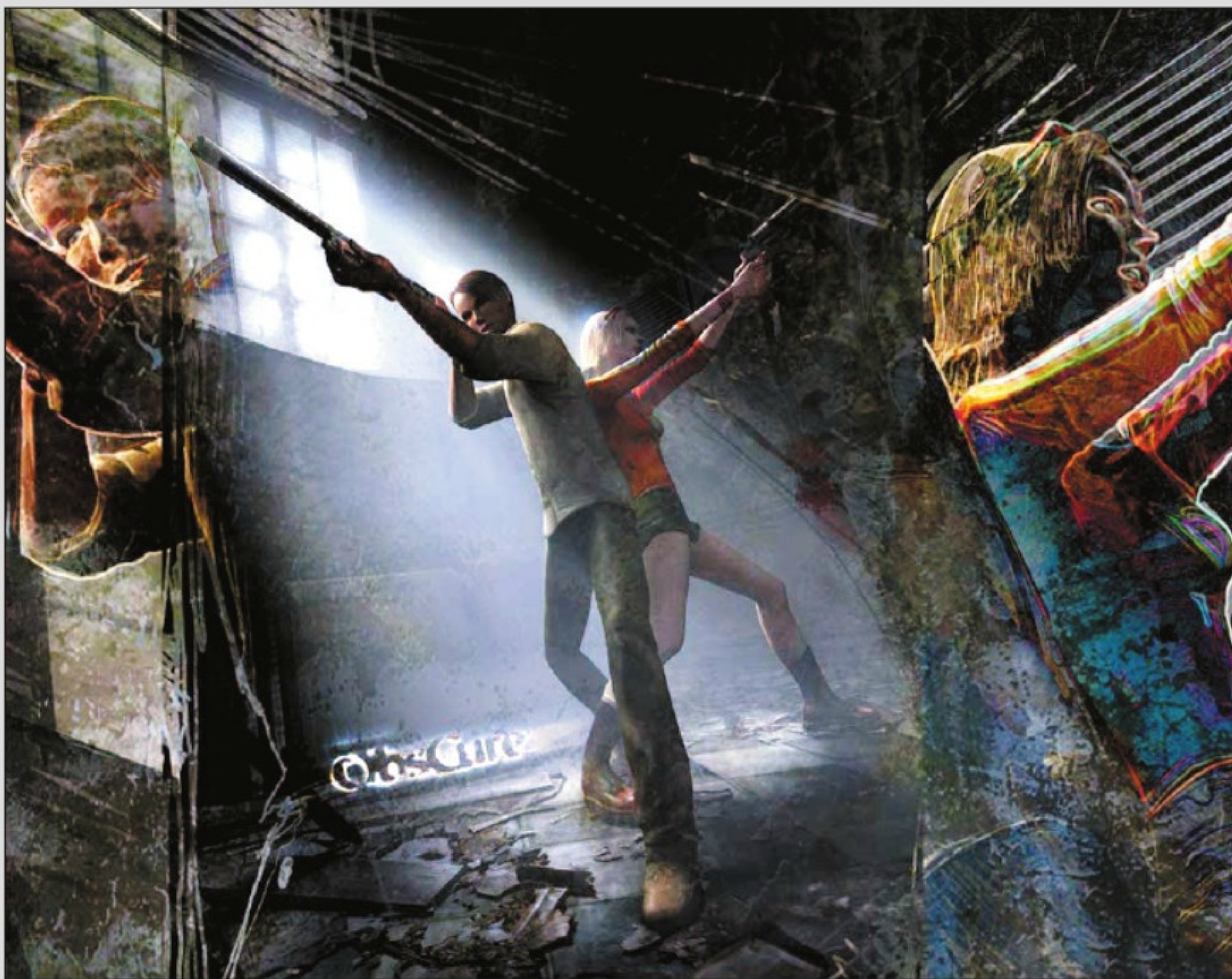
发现Stan在房间的电脑前忙着些什么。他竟然还不知道校园里的种种怪事，而随后传来的一阵阵怪物的嚎叫声，使Stan开始相信Josh告诉他的事了，“那么我们该怎么办？”Josh挥了挥手中的球棒，“我们要先找到Friedman校长，然后离开学校。”

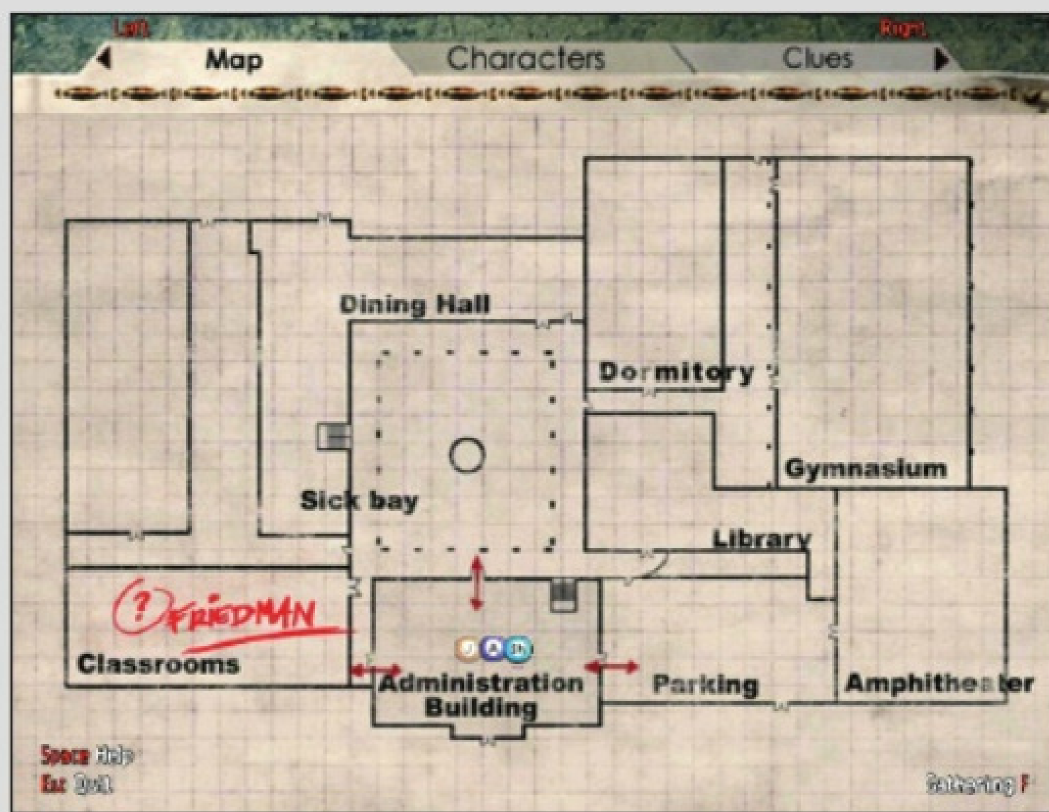
Josh在这个房间角落的饮水机旁

拿起几个纸制饮水杯，收入囊中，然后又轻易撬开了另一角落的大柜子，在里面看到一份旧报纸，头版头条的标题很吸引人——《离奇的失踪》：“利弗默高级中学再传学生失踪事件，二年级学生Greg Anderson周一夜里与家人和学校失去联系……”，大家这才知道，学校过去发生过多起学生失踪案件，“我原来听我姨妈说过这事，当时我还以为她只是吓吓我，看来真有此事哦！”Stan忍不住说了一句。

大家商量让Stan先去和Shannon会合，而Josh和Ashley则继续去寻找校长的下落。出门在走廊里拾到一根铝制棒球棒，这玩意儿威力更大（击碎自动售货机的玻璃柜门，在里面可拾到补血药，以后遇到同样的售货机都可看看里面是否有补血药）。在走廊左侧的墙壁上得到该区的地图（闪光处），然后进入隔壁的杂物室，得到一把手枪和一些子弹，Ashley拿在手中，爱不释手。

走廊中部是上楼的入口，进去后





下一步的行动目标和线索在地图上清晰地标出了

上楼，但二楼入口被一把铁链锁锁住（在门旁的储物架上得到胶带），无法打开。入口的一侧是男厕所，撬锁进去后得到医药箱。出来后往走廊尽头走，在前方解剖室的桌子上找到光盘。而与解剖室相邻的则是化学实验室（实验室桌子上有光盘），刚刚进入就遇到几只小怪物，Josh想起了先前Walden先生的话，挥棒击碎窗户，缕缕阳光直射而入，怪物顿时惨叫毙命。Ashley在实验室的一角发现硫酸，她忽然灵机一动，叫Josh拿出纸杯，盛上硫酸，赶紧往二楼跑去，在硫酸溶穿杯子之前（35秒时间限制）将其倾倒在入口的铁链锁上，大门开了。

刚刚走进二楼走廊，就发现走廊内一个丑陋的生化怪人在瞅着自动售货机里的商品发呆。结果掉他和另外的怪物后，进入其身后的房间。这里面当然也是危机重重，聪明的Josh不与其中的怪物直接冲突，而是先行打碎窗户玻璃。待怪物死掉后，可在窗前附近发现一张地图，这是为了纪念一次科学探险行动而制作的，上面标出了经度330度、纬度20度的地方。这究竟是什么意思呢？两人都不太清楚。离开房间回到走廊，走廊另外一头有一间教室，撬锁进去后可在黑板旁墙壁上的大洞里得到子弹夹。教室隔壁是微机房，在中间的桌子上意外地发现Walden教授的文件包，两人上前查看后得到一根金色的指南针指针。走廊中间有一间房是Friedman校长的办公室，Josh敲碎门上的玻璃进入房中（进门后在左侧的文件柜上有光盘），遗憾的是校长并不在里面。两人在里屋的办公桌上找到了另一根同样的指南针指针，还从相框里的照片上发现校长果然还有一个孪生兄弟。两人这时都开始相信先前拾到的503文件中的学校筹办人就是当今的校长，尽管这一切无法用科学常识来解释。

校长好像事前就知道了会有人来找他，特意留了一张条子——“我在图书馆”。办公室的墙上也有一张地图，地图左右两侧下角处似乎有指南针指针使用过的痕迹。细心的女孩把那两个金色指针插入其中，依次调节指向经度330度（左）、纬度20度（右）的地方，奇迹发生了，地图向上升起，露出了隐藏在后面的保险箱。他们在其中得到了图书馆的大门


金色指针似乎在指引着地图后面的秘密



钥匙、带手电的手枪和子弹夹，以及一本编号为37号的录像带。另外，其中还有一封信上写道：“亲爱的Herbert（校长的名字），我偷偷地给您写这封信。如果Leonard知道我对他的工作指手划脚，他肯定会弃我而去。你是他的兄弟，在许多时候，我觉得你比我更了解他。昨夜我们又大吵一架。他痴迷于他的研究，对我越来越冷淡。他又试图在自己身上做实验，那些处理过的东西三周后才会稳定下来，你知道这可能带来严重的副作用。请帮忙劝劝他吧。”落款是Elisabeth，这位哀伤的女士看来是校长兄弟的妻子，而信中的Leonard无疑就是她的丈夫。

此时外面如同发生了地震一般，伴随着一阵阵低沉的轰隆声，整栋房子都在有规律地颤抖。两人决定马上去图书馆寻找校长。图书馆座落在校园的C区，从二楼走廊出去穿越建筑物之间的露台，再下楼梯使用钥匙打开图书馆一楼的大门，进入。图书馆一楼的台阶上坐着一个男人（进门右侧墙壁上得到地图），和他打过招呼后，在男厕所使用螺丝刀撬开通风口，获得子弹夹。在台阶旁可得到光盘。面对大门直向的走廊，左边第1间教室有一张光盘，在第2间教室可得到胶带。

一楼L形走廊一侧的尽头是图书馆管理员办公室，Ashley挥棍击碎房门玻璃，两人进入房间，里面空无一人，不过在外间靠墙的桌子上发现一张揉得有些皱褶的纸，上面有一行数字被涂黑了。办公室内间的墙壁上有一个保险柜，Josh似乎想到了什么，他赶紧回到刚才去过的走廊左侧第二间教室，把那张被涂改的白纸放在教室中央打开的幻灯机上，隐约可看到那几个数字是2432。凭借这个密码他们打开了保险柜，得到了一把通往图书馆二楼的钥匙和一份信件。信件上写着：“亲爱的Friedman兄弟，我刚刚出席西雅图会议回来，你们的著作《永生的可能》在会议上产生了轰动效应。你们在著作中所阐述的理论和过去的医学认知背道而驰，因此不可避免地遭受了种种猜测和置疑，甚至是恶意的诋毁。我仔细地拜读了你们的研究结果，的确感受到巨大的震撼，不过我感到如果不将这个初步研究继续下去，你们的发现可能很快将消失于人们的记忆中，但是，由于众所周知的原因，我无法保证能给你们提供足够的支持，以及保证你们下一步研究的安全性。建议你们寻找科协以外的帮助。你们忠实的朋友Walt Kerridan上。”难道校园里面的种种奇怪现象都是校长兄弟俩一手所为？两人决定继续探寻其中的隐秘。



进入隐藏在文件柜后面的秘密房间

Josh用刚刚得到的钥匙打开走廊另一头的门，里面是阅览室（在一处书桌上有光盘）。Josh在两排书架之间拾起一张地上的报纸，这是一份1968年5月的旧《回声报》，头版内容是：“厄运袭击Friedman家族。优秀的冒险家Leonard Friedman在一次飞机事故中失踪，他的孪生兄弟Herbert Friedman是此次事故的唯一幸存者。当地社区和科协都对失去一位如此伟大的科学家和探险者而深感悲痛。”而在阅览室的内部隔间里，Friedman校长正在埋头写着什么，“校长先生，原来您在这儿！”，Ashley壮胆开口，声音却着实在发



学校礼堂的放映厅工作室，在这里可放映拾获的电影拷贝

颤。白发苍苍的老头转身看见了两个学生，“你们怎么还不回家？”Josh：“学校里面发生了很多怪事，Kenny也失踪了，Walden先生已报警了。”校长脸上掠过一丝不快，“他报警了？哦，这样吧，你们马上去找看门人，我已吩咐他带领你们离开学校。学校的这些事情我会处理妥当的。记住，在明天早上之前，不要让我在学校里再看见你们的踪影。”语毕，校长就离开了。女孩对于校长的态度有些不解，不过她很快在校长的办公桌上发现了一些奇怪的笔记，上



面记着一些科学探险旅程中，作者关于植物和动物物种进化和演变的一些发现，最后署名是Leonard Friedman，这不是校长的弟弟吗？这份旅行日志的日期更是让两个孩子惊讶得半天嘴都没合拢，“1895年6月21日”，这显然不是偶然的笔误！他们刚刚见过的校长难道真的是一个长生不老的超人吗？

寻找Kenny

两人回到中庭和等候在这里的同学商量了一下，决定留下两位女生，Josh和Stan继续行动。学校的守卫室在中庭的北面D区，两个男孩刚刚走到附近，就听见里面传出打斗声和动物的嚎叫声。Josh一脚踹开房门，不过迟了一步，门卫Garrison先生已倒在血泊中了（在外间的柜子里找到霰弹猎枪，尸体前还有黄色大电筒一只）。里间是电视监控室，使用桌上的钥匙打开监控系统，发现校医务室的护士Wickson小姐正在惊慌失措地呼救。监控室里还有一部录像机，Josh想起在校长办公室得到的那本编号为37的录像带，于是马上在机器上播放带子，屏幕上出现了一名男子垂头丧气地坐在一间囚牢里的镜头，“是Kenny！他还活着！”Josh欣喜叫道，Stan发现桌上还有一本录像带，这本带子里的内容更加让人吃惊和恐惧，不甚清晰的画面显示，Kenny失踪的当晚离开篮球馆进入后花园，之后校长居然也尾随而入。校园某处还有一隐藏入口打开，出现了一群恐怖的生化人。

从守卫室出来进入隔壁的大门（在食堂一楼得到子弹、地图，在一楼厨房里得到另外一只手枪），上二楼干掉几个怪物后，Josh撬开了墙壁边的配电箱，接通里面的红、绿、蓝三条线路，但还缺少两个保险管。两人继续往里走，在二楼厨房里面干掉了恐怖的拱形怪，得到了黄色的内有保险管的纸箱，另外还发现护士Wickson小姐就被反锁在里面，需要在通电的情况下开门才能解救她（在二楼厨房的外间得到光盘、医药箱，里间可得到子弹夹）。两人回到刚才的配电箱那儿，在其中安装好保险管，食堂的供电恢复了，房间里又见到了光明，躲在暗处的鬼魅们也暂时不敢现身了。之后救出了护士（在护士房间有两个医药箱，其中一个在药柜里，需要打碎柜门才能得到，另外还有一张光盘），惊魂未定的Wickson小姐显然吓坏了，她并没有回答Stan的追问，“不是校长，他是另外一个人。他太强壮了，没人能阻止他。”Josh制止了Stan进一步逼问护士的举动，他在护士桌子上发现了一封似乎是校长写给其弟媳Elisabeth的信，“今天早上我很奇怪地发现W先生离开了礼堂，我怀疑是他昨夜开启了密室。这个白痴的举动让我们陷入巨大的风险中，我不得不冒险做些事情来挽回这一切。”这个W先生是谁？难道是班主任Walden先生？这真让人浮想联翩。两人还发现护士为了防止外面的怪物闯进来，使用了一个陈列架的旋转移动把手卡住了房门，还真是聪明的一招。

Josh取下把手，开门出去来到外面的露台走廊，这个曾见过的把手让他想到，先前经过的教学大楼教师办公室里面的陈列架上不正缺少一个把手吗？Josh决定回到那里去看看。


用力顶开铁笼可在其下拾到霰弹枪

两人进入教学大楼大厅时，发现通往二楼的旋转楼梯崩塌了（在大厅地板上拾得子弹夹）。两人只得从楼梯原来位置的下方小门进入，上楼进入那个有陈列架的房间，将把手安装在中间的位置，然后移开柜子，进入隐藏在里面的杂物间。在杂物间里，Josh得到了一盘编号为23的档案电影拷贝以及一批1890年学校建设时期的老照片（此房间还有子弹夹两盒和光盘一张），离开房间时发现Walden先生在外面着急地寻找着什么。寻问后Walden说他要去找

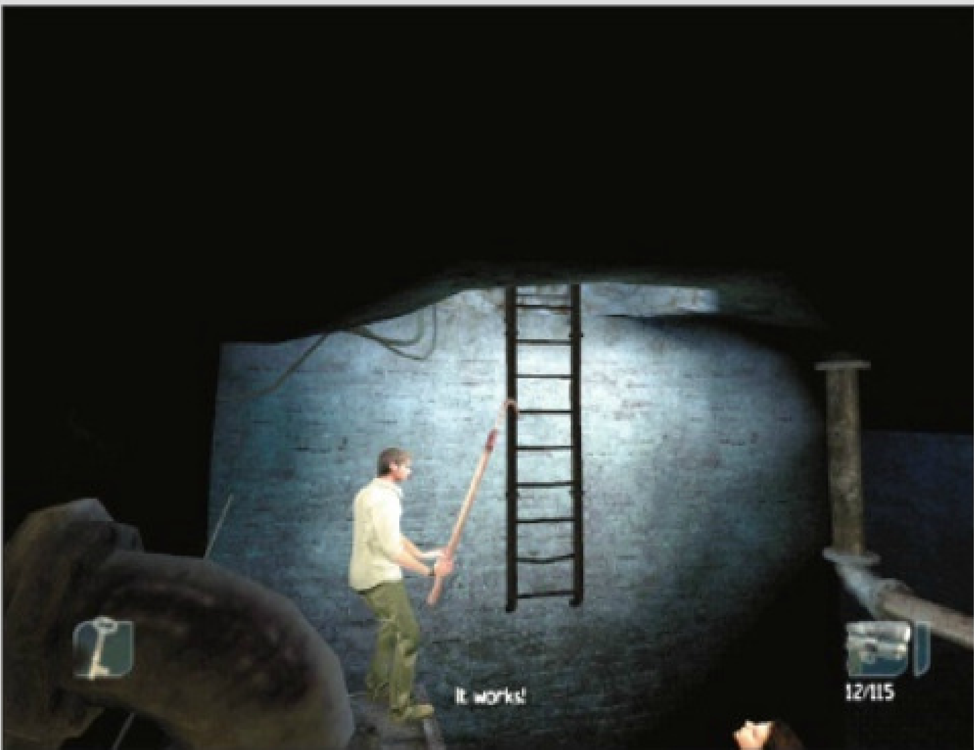

手术台上是校长兄弟研究的怪物遗体

校长，扔给Josh一把礼堂钥匙后就匆匆地下楼走了，他神色匆匆的样子留给了学生们一丝不祥的预感。

从教学大楼往东去，穿过停车场来到学校礼堂（F区），在走廊里可得到光盘、地图和胶带。开门进入一楼放映厅，在舞台上得到一块木板，然后在观众席中央控制放映幕布降下来（在观众席上可得到医药箱和胶带）。两人跑回走廊上二楼，这里是礼堂的放映室（在木架上可得到子弹夹）。Josh决定在放映机上放映先前得到的编号为23的档案电影拷贝，这是一段黑白影片，画面中首先是一个秃顶的男人被捆绑在椅子上不能动弹，然后显示另外一个人往自己身上扎针，画面拉近后，此人抬起头，那是一张扭曲狰狞的面目。Josh和Stan都吓出一身冷汗，影片也戛然而止。随后回到一楼放映厅，从舞台旁边的小门进去，在后台乘坐升降铁笼上到二楼，进入铁笼之前首先用刚刚得到的木板卡住外面的铁门（在后台可得到子弹夹，后台里面的化妆间里可得到霰弹枪子弹夹）。来到二楼，他们被眼前的情景惊呆了，一座巨大的“肉山”堆积在门前，还有硕大的蛆虫蜂拥而出，这是一个令人恐惧的生化人。Stan用霰弹枪射击“肉山”，而Josh则利用手电的强光来对付那些不断出现的蛆虫。干掉对手后，下楼发现从铁笼升降通道可进入地下室。此时两个女生也赶了过来，大家会合后决定往下面进入地下层。下去之前大家稍作歇息，Josh合上眼睛，感觉疲惫一阵阵地袭来……大伙儿一起往地下层下去时，前面三人顺利下去后，大家回望上面，叫殿后的Shannon行动快些，然而此时上面的铁笼突然失控掉了下来，女孩惨死在笼下。眼前白光一闪，Josh这才发觉自己做了一个奇怪的梦，不过似乎又很真实，他走到铁笼升降通道旁，扳动铁笼旁的开关将其卡住，然后吩咐大伙儿：“咱们下去吧！”（如果不先行扳动铁笼旁的开关将其卡住，那么就会造成Shannon的不幸死亡）。


利用棍子顶开墙壁上的开关使大伙儿脱困

下来后似乎是地下室里的锅炉房，小伙子们吩咐女生在此等候（此地可得到医药箱、光盘、子弹夹和黄色大手电）。两人旋开通往内部的铁门进去（走廊尽头的黑暗处有补血药），在尽头拐弯处干掉两个丧尸。前方又是一扇铁门，旋开门中央的盘式扳手入内，发现置身于另一走廊中，右侧的尽头发着恐怖的红光，Stan建议先往左边去看看。两人往左而去，没走多远进入第一个分岔的走廊，在尽头开门进去，发现里面有一些氧气钢瓶，还有一些铁笼子。Josh感觉一个铁钩旁的铁笼下面隐约闪耀着金属的光芒，于是发力用肩膀顶开此笼，果然在铁笼下面发现了一把霰弹枪。Stan也发现旁边的铁笼边上有一页写满字的信纸，上面写道：“如果你读到此信，说明你和我一样被Herbert Friedman囚禁了。我无法逃离此地，等待着我的就像其他同学一样，最终成为一只实验用的豚鼠。不过我希望你的运气比我好，一旦你逃了出去，请一定去找到我收藏在宿舍的那些有关这些事件的证据，那足以控诉Fried-man。”读罢这张血迹斑斑的信纸，一阵寒意从脊背涌了上来。Stan发现这个铁笼后面似乎有个东西在蠕动，他使劲顶开笼子，发现后面还有几间房间，两人借助微弱的手电光线对准那个黑乎乎的东西照去。那厮猛然站立起来，发出一声嚎叫，随后产生了惊人的变异，将原本囚禁他的铁门彻底破坏，两人慌忙拿出霰弹枪将其轰杀。Josh顺便捡起地上一个手雷模样的东西，原来是一个闪光雷，这应该是对付那些怕光的怪物最有效的武器。此外，在外间的台子上还得到一根棍子似的控制杆。两人离开这里回到先前的走廊，继续往左前进来到解剖实验室，在房间里发现一份实验记录，上面记载了变态科学家自1903年1月开始的一系列实验情况，令人发指（还可得到医药箱和光盘）。细心的Josh发现解剖台旁边的墙壁上有一个冒着火花的开关，他尝试着使用刚才得到的控制杆扳动这个开关。靠墙的一个杂物架移开了，露出了隐藏在其后的通道。攀着通道梯子下去（得



用长钩子拉下梯子，再从此回到地面


移开书架从隐藏在后面的梯子下去

到子弹夹），打开走廊的第一个房间进去，两人发现Kenny就被关押在这里。刚刚还垂头丧气的Kenny见到Josh和Stan，眼中露出欣喜的神情："是你们啊！我以为我死定了，快救我出去。"三人正高兴时，一个黑影闪身而入，扔下一个冒着绿烟的烟雾弹，瞬间又关门离去。Kenny惊叫道："是Friedman！"整个房间充斥着这令人窒息的毒烟，三人渐渐不省人事。



得到第一尊奇怪的雕像

破碎的线索

不知过了多久，小伙子们醒转过来，发现不仅仅是他们，还有两个女孩，大家都被关押在房内。Josh在床边找到一个带钩子的长棍，递给隔壁的Kenny，Kenny用它按开了墙壁上的牢门开关，大家得以脱身，不过发现身上的东西全被搜走了。Stan捡起墙边一把大铁剪，剪开一个大木箱的铜锁，发现大伙儿的东西全在箱子里，但唯独少了那本编号为37号的录像带。身体虚弱的Kenny说："Friedman肯定给我们注射了他研究的毒素，一旦我们被光照射就会发生异变！"于是大家商量后决定由两个女孩照顾受伤的Kenny在原地等候，Josh和Stan去寻找脱身的出路，尽量赶在日出前找到解毒的办法。Stan和Josh出门进入走廊里面，发现尽头高处有一个梯子，用刚才用过的那根带钩的棍子拉下梯子，而后所有人一起安全地离开了地下室。

Stan用那把大铁剪破坏了通往中庭的门锁，安顿好女孩们和受伤的Kenny，Josh与Stan赶紧往医务室走去，然而他们发现Wickson小姐已倒在血泊里。奄奄一息的护士用尽最后的气力告诉他们："你们得赶快找到解毒剂，它在基地里……实验室……大门后……另外一个入口……花园……"Josh追问道："Wickson小姐，基地？哪儿的大门后？"护士小姐没有解释这些，她的最后一句话是："不要让Leonard逃走了！忘了我们吧。"

两人回到中庭，大家都思索着Wickson小姐的遗言，拼命想从这些只字片语中找到答案，但终究只觉得彼此都是一头雾水。Josh突然想起在地下室看见的那封血书，于是决定先去校园东北部紧邻食堂的学生宿舍找找线索。Kenny自告奋勇地和他一起前往。

剪断那些大铁锁，两人进入宿舍（进门后在旁边的墙壁上得到G区地图）。一间间房间搜索过去，在走廊右边的第一间房内桌子上发现一些剪报（还可得到医药箱和光盘），都是有关于一系列利弗默中学



在沙发上找到另一本电影拷贝

离奇失踪事件的相关报道。在女厕所可得到医药箱，在相通的男厕所中可得到补血药，走廊尽头的地上有子弹夹，而在右边最尽头的房间里可得到手雷和子弹。在通往二楼的楼道里有一尊人形雕像，Josh小心地将其收好。进入二楼往左走（在二楼的第一间寝室里可得到医药箱），是一段很脆弱的木地板走廊，小心避开那些破损处，通过这里后，往左行推倒房间的大柜子，将墙壁砸出一个大洞，进去后Josh搬起地上的一个铁皮保险箱，而Kenny则在桌面发现一份科协致Friedman的公函，上面说明了因为其研究课题无法保证安全以及和社会伦理的冲突，必须马上无条件停止此课题的研究工作。显然，气急败坏的科学家并未按照科协的要求去做。离开这里进入走廊右边的房间（可得到光盘），Josh将保险箱从房间角落破损的通风



道里扔下去，然后两人回到一楼。进入大门左边的第一个间房，想看看摔破的保险箱里有些什么东西。进去后发现一个巨型怪物肉山在里面，费了好大的劲才消灭它。而后在保险箱里发现了一份所谓的基地地图以及打开图书馆秘密办公室的钥匙，此外还有一份珍贵的日记，署名是Alam。这份日记写明时间是1969年11月2日，全名是Alan Gardener的这位仁兄记载了他的种种疑惑，“创建于1899年，1902年开始正式招生的利弗默中学一直由Friedman孪生兄弟俩控制，其中Herbert依然是我们的校长，这说明他们至少有100多岁的高龄了。我找到了他们的出生证明，证实了我的猜测，他们怎么能做得永远如此年轻呢？我发现一张Herbert或是Leonard的夫妻合影（抱歉我无法分清他们两人），其中的女子很像校医务室的护士Wickson小姐。从结婚证明上看，他们竟然是在1885年结婚的。Leonard死于一场空难，但没有人找到他的遗体甚至是飞机的残骸。我找到一些关于他们兄弟俩的研究课题的介绍，上面提到他们的研究是超前的和违背社会伦理的，而我们的中学迄今已发生了26起学生失踪事件。1890年，他们远赴非洲探险，寻找可医用的植物资源。他们在那里呆了六个月，弄回了许多前所未闻的植物品种，其中一个叫做Mortifilia的植物成为后来他们研究中的重要材料。我在他们的实验室中找到了一些恐怖的畸形人照片，这些都出自于研究基地，它就在我们中学的下面，我是通过校长的笔记找到这些的。不过他们的长生不老血清依然需要完善，照片中这些半人形生物的制造失败就说明了这一点，暴露在日光下似乎可引发某些变异。在一间房子里有一扇巨大的门，我不知道门后有些什么，但我想自己知道如何去开启它。有一些小雕像设置了机关，我曾在图书馆看见了三座，在后花园看见了一座。明天我将去看看那里面究竟有些什么……”这真是令人振奋的发现，笼罩在利弗默高中上空百余年的迷雾似乎正在一点点散去。



Walden先生突然现身，夺走了学生们的地图

根据日记里的提示，Kenny和Josh决定先去图书馆找到那里的雕像。拿着刚刚得到的用以打开图书馆秘密办公室的钥匙，他们轻易地进入了目的地。在办公室里，陈列着许多校长兄弟非洲探险所收集的宝贝，而让两位男生感兴趣的是一尊小雕像，和前面得到的那尊一样，只是缺了胳膊少了脑袋。Kenny在桌子上得到强光手电一个，借助手电他发现沙发上有一本电影拷贝。

他们试图去学校礼堂放映厅看看拷贝里的内容，离开时却遇到了Walden老师。Walden先生一把抢过了Kenny手上的地图，转身就溜了，而图书馆的大门也被其在外面反锁了。迫于无奈，两人只好上楼寻找出路，令人欣喜的是，在夹层的尽头，他们得到了第三尊雕像。然后上到图书馆二楼，这里似乎被许多生化苍蝇占据了，他们消耗了许多精力才将这些


在这个破败的亭子里得到最后一尊雕像

天花板上的恶心敌人消灭干净（三楼进门前可得到医药箱一个，各个房间有一些子弹夹、补血药、绷带以及光盘），最后得到了一把左轮手枪作为战利品。推开一间教室里靠墙的书架，进入其后的房门到达走廊一头因锁住而无法进入的房间，在这里的桌子上得到一把钥匙（房间的柜子里有闪光雷）。使用这把钥匙打开二楼走廊大门出去，奔向学校礼堂。

在放映厅里，放映先前得到的编号为24的电影拷贝，银幕画面中出现了校长兄弟和护士Wickson小姐在实验室忙碌的情景，实验室桌子上的一张纸上出现了“Code 0582”的字样。Josh恍然大悟：“我知道进入秘密基地的密码了。”两人跑回开始从地下室爬出来的下水道口附近，在这里的一处大门外输入密码0582，大门徐徐开启，寻找多时的秘密花园出现在眼前。

秘密花园

来到人迹罕至的花园里，没走几步便见到一处破败的木棚，在残破的房顶上找到一把崭新的双管猎枪。走过一座小桥，用铁棍击垮某处院墙进入花园深处，在一间六角形的亭子里夺得第四尊雕像。而后在花园里弯来拐去，最终到达了一处建筑物前，Kenny


开启了秘密大门，是否等于开启了死亡之门呢？！

发现，这就是他最开始从篮球馆出来后进入的那座房子（院子里四处有子弹、医药箱、补血药）。当两人走进房子的地下室入口时，Kenny发现原来有着往下的梯子的地方被几个大木桶挡住了。Josh用一把院子里拾到的扳手扳动旁边的开关，木桶移开了，露出了入口。

下去后，Kenny心里牵挂着早先遇到的那个穿着绿色上衣的秃顶男人，可是当他回到关押那男人的房间里时，发现他已变成了生化人，Josh几枪将其击毙。从关押那男人的房间出来，进入隔壁的房间，在里面发现一份文件，内容为生化异变的全程步骤。看来Friedman兄弟的研究已趋于完善，一旦全部完成，那可真是危害不小啊。基地内部有许多培育和种植那种可让校长兄弟俩“长生不老”的非洲植物的房间。未几，他们在另一房间里又发现一些照片，上面拍摄了一个正常人发生生化异变的全过程，其状惨不忍睹。不过在这个房间也有收获，Kenny推开靠墙的一个铁笼子，进入其后的隐蔽房间，得到了一把威力无穷的激光枪。

秘密基地内部不算太大，但迷宫似的结构几度让来者晕头转向。终于，他们来到了一处中央有着轴心管道，并向周围伸出四个控制台的房间，两人小心地将四座雕像安置在四座控制台上。出门在一个有着双层钢架床的囚牢房间里拾得一副双柄扳手，再回到安置雕像的房间，在靠墙


将雕像安置在机关四周，开启了基地核心大门

的地方使用这个双柄扳手，基地的控制装置就此启动，基地核心的大门打开了，而恰好搜寻至此的Walden先生也贸然闯了进去。

Josh和Kenny往基地核心跑去，


阳光下，一切丑恶的东西必将遭受致命打击

路上遇到了在外等候多时已很不耐烦的另外几个同伴，大家会合后一同赶往目的地。而此时的基地核心，Walden先生遇到了Friedman校长，他掏出手枪对准了校长：“快给我解毒剂，你这个恶魔！”校长试图解释着什么，而他终于倒在对方的枪下。Walden先生马上打开校长的手提箱，拿出其中的针剂往自己身上注射。他完全不知道，一个巨大的黑影已悄悄出现在他的身后……

学生们终于赶到了基地核心的门口，他们听到里面传来一声凄厉的惨叫，Shannon惊呼：“是Walden先生的声音！”然后一个东西从里面被扔了出来，“砰”的一声掉在他们面前，这是老师的身体，脸上是其临死前惊恐的表情。

Walden先生开枪的闪光和声响刺激了已变异成庞然大物一般的Leonard Friedman。其兄的惨死也让其狂性大发。毋庸多言，Leonard Friedman曾和其兄一样，是杰出的生物学家，他的研究试图让人类的生命延续得更久一点。当他从Mortifilia这种非洲植物中提取出有效的成分后，他的研究取得了突飞猛进的发展，同时也遭到了社会的一致反对。突如其来的空难让其猝然而亡，兄弟情深，不能忍受其弟死讯的校长运用他们的研究成果，让Leonard的残体和Mortifilia进行基因混合，试图使其起死回生，但结果不是他能控制得了的。眼前的Leonard如同一只巨型的章鱼，这个人类与植物的结合异变生物伸出无数触手向来者发起攻击，其身下的池子里不断冒出的黑烟让人无法呼吸，他还让地面发生震动涌出黏液，攻击他的敌人。学生们重点攻击其支撑洞顶的五根触手，打断后洞顶塌陷，阳光射入让其身受重创。而大家自基地内部爬出时，发现基地的核心其实就在篮球馆的正下方。暴露在日光下让Kenny等人也觉得有些不适，于是纷纷忙着为自己注射解毒剂，此刻，却发现Leonard的身子从篮球场的大


终极异形Leonard与学生们的决战

洞里探了出来，原来他还没死。大家一齐向其射击，一时间，空气中弥漫着绿色的烟雾，地板上四处溅落着黏液和碎肉，篮球馆里充斥着“哒哒哒”的枪声、学生的叫喊声和怪物低沉的怒吼声。

当一切平静下来时，Kenny轻拥着Ashley，吻着他可爱的女友。Josh和Shannon也觉得经过这次生死冒险后互有好感，两人低声在交谈着什么。Stan看着眼前的一切，若有所思，他在想：“校长的那些生化怪物难道都死光了吗？”此时，地底隐隐传来一阵动物的哀嚎声，五个人面面相觑，一时间竟不知道说什么好……

双周回眸

关键词：代言



这个夏天是一个代言的季节。短短几周时间内，无数确定和传闻的、寻常或者另类的网络游戏代言人纷纷出炉，看得人们眼花缭乱。明星代言是其中最容易被接受的代言策略，前有香香代言《热血江湖》、张含韵代言《幻想春秋Online》，现在青春无敌的刘亦菲又成为《完美世界》的代言人，清丽的羽族羽灵与妖媚的人类法师形象哪个更吸引玩家的眼球？从出现在人们视线里就开始以“少林寺官方授权”著称的《少林传奇》5月底刚刚签下中国大陆地区的代理协议，获得这款游戏运营权的卓奥科技高层就前去少林寺与方丈释永信大师一起坐而论禅，倒成就了一种另类代言的全新形式。而游戏橘子索性旧瓶装新酒，搞起了EQ2东方版大陆地区语音代言人评选活动，萧蔷、王菲、陈好和林志玲，哪个声音你最喜欢，就将成为EQ2游戏领航员的标准配音。轰轰烈烈的活动搞下来，到底哪些明星的Fans将投奔网络游戏的怀抱，让我们拭目以待……



图片：“爱心盆栽”



上海北之辰软件技术有限公司的写字间内，一盆放在窗台上、贴有姓名标签的花。花盆上贴着人名意不在防盗，而是公司内部人手一盆下发的“爱心盆栽”，通过花盆里植物的长势考验一个游戏开发人员是否具有开发游戏所必需的细致、耐心和责任感，可谓别出心裁。

数字：20 000 000

5月24日，成都上市公司聚友网络发布公告，称公司控股子公司上海聚友宽频已向中国国际经济贸易仲裁委员会提交了仲裁申请，请求解除与网络游戏《神话》的开发商全球欢乐公司的合约，并要求其赔偿人民币2000万元。据报道，2004年2月，聚友网络以1200万元的代价从母公司聚友集团接手该游戏的运营代理权，并交给其子公司上海聚友宽频网络运营。但聚友网络很快发现作为大型多人在线网络游戏的《神话》“由于存在严重技术问题”，无法承载大量玩家同时在线的负荷，以至于该游戏迟迟无法投入收费运营。2005年4月，《神话》宣布暂停运营，此时聚友网络据称已有上亿债务缠身。

声音：“我将改变中国游戏现状”

据报载，日前，杭州天畅网络科技有限公司董事长郭羽在接受记者采访时，当被问及天畅开发的网络游戏《大唐风云》在制作上为何要独辟蹊径后表示：**“很多游戏为什么只有杀戮，因为它没有经过认真的思考。我将改变这一点。”**郭羽说，如果以《传奇》为代表的网络游戏代表了“杀戮游戏文化”，他则希望创造一种新的网游文化，在保持可玩性、降低血腥杀戮的同时，融入中华民族的优秀文化和传统。

创意：“一统江湖”

6月6日下午，NPCube全球总经理连同《黑暗与光明》的主美术、主策划一行抵达上海，开始他们的中国之行，标志着《黑暗与光明》这款受到关注的欧美网游大作即将在中国大陆地区开始正式运营。此前在E3上，游戏蜗牛已经获得了《黑暗与光明》在中国（包括中国大陆、中国香港特别行政区和中国台湾省）的运营权。《黑暗与光明》号称将是史上最大规模的网络游戏，游戏中不但有超大面积的地图和数以千计的城市可供探索，且采用“世界领先”的服务器技术，使所有的玩家都在统一的逻辑服务器中进行游戏，而不是目前普遍采用的根据服务器将玩家分成数个群体的模式，概念极为新颖诱人。



新作：石器时代II



在中国网络游戏历史上具有里程碑意义的作品《石器时代》的续作开始浮出水面。这款由华义秘密开发的游戏将采用全3D引擎构建游戏世界，既可自由调整游戏视角，又维持了“石器”操作的方便，3D引擎还能实现游戏中的日夜、气候变换，使整个游戏世界更生动有趣。基于3D引擎，游戏可以实现多变的角色换装系统，服装、道具的变换都能直接反映在玩家的眼前。而游戏在系统上的改变和创新，目前还没有更多资料透露。



■海外

NCsoft发布网球题材新网游

韩国一家网站日前首次公开了NCsoft开发中的网球题材运动网络游戏Smash Star的截图。Smash Star是一款采用卡通画风，以宇宙、森林、沙漠等各种景观为背景进行网球比赛的全新网络游戏。游戏有单人、多人及4对4等多个对战模式可供选择，游戏不追求完全拟真，而提供物品大战、必杀技等丰富的技能，考验玩家的反应和技巧运用。



■国内

《完美世界》开始封闭内测



由北京完美时空自主开发并运营的3D MMORPG《完美世界》定于6月16日正式开始封闭内测。游戏官方网站近期举办了三拨活动，与广大玩家进行互动，并发放了约600个封测帐号作为活动奖品。据悉，《完美世界》是洪恩软件总经理池宇峰为主要投资人的完美时空推出的首款大型多人在线网络游戏。游戏拥有“五大世界级创新，十大国家级创新”，如“千变万化的自定义形象系统”“三维拟真的家园建设系统”“纵横驰骋的连续大地图”以及“立体飞行”等等，是近期一款值得关注的网游作品。

《3D西游》正式公测

5月24日，唐人互动数码科技在北京天伦王朝饭店召开新闻发布会，宣布其蛰伏一年多、历经多次内部测试的大型网游《3D西游》从该日起正式进入公测阶段。《3D西游》是由唐人互动旗下的标点工作室自主研发的一款立足于中国传统奇幻文学的网络游戏。此次公测将更新《3D西游》的初章《盛世魅影》。发布会现场，标点工作室的开发人员介绍了游戏的主要创新和特色，著名娱乐节目主持人安琥作为《3D西游》的代言人在现场演唱了《3D西游》的主题曲《船长》。



■网游新动态



○《墨香》于6月2日正式更新了《墨香第二回——论剑山河》，版本号为v1.40。

○《劲乐团》于6月份陆续推出陈慧琳的《不如跳舞》、张韶涵的《欧若拉》等流行歌曲的曲目。

○由世纪天成代理的网络游戏《**洛奇**》于6月3日正式开始内部测试。

○《**梦幻国度**》于6月4日开放吉林一区、河北一区、新疆一区和内蒙古一区四大北方新区。

○《**华夏Online**》于6月6日打响首次攻城战，战斗在内测区举行，地点为赤水关，攻城战中胜利一方将占领赤水城，同时拥有华夏城、赤水城的贸易税收权，氏族名称前将被冠以“赤水”字样。



○由上海米果耗资2000万人民币、历时1年开发的网络游戏《**真·封神之天尊地魔**》于6月8日召开媒体发布会，目前游戏的封测活动正顺利进行。

○《**三国豪侠传**》于6月9日开放第二次封闭测试，测试版本号为v0.84，新增八大隐藏兵种中的谋士以及新的游戏地图。

○《**少林传奇**》于6月9日开放封测的首组服务器，2000个限量封测号已经开始发放。

○日本光荣公司制作的《**信长之野望Online**》于6月9日开始中国大陆地区全面内测，6月3日起，官网和论坛均有激活号码发放活动，激活号码总共为8000个。



○游戏橘子代理运营的网游巨作《**无尽的任务II东方版**》定于6月22日正式开始中国大陆地区内部测试。

○北京皓宇互动开发的策略类网络游戏《**三国策IV**》已经接近完成，将于今年下半年与玩家见面。



中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年5月下旬

排名	游戏
1	革命Online（龙魂）
2	天堂II叁章——黑暗苏醒
3	天外Online——水浒争霸
4	百变恰吉
5	公会战争
6	希望Online Reload～浴火竞技场
7	神州Online——苍狼劫
8	荣耀Online
9	三国群英传Online
10	新绝代双骄Online——家族总动员

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	热血江湖
2	洛奇
3	Free Style
4	英雄Online
5	天堂II
6	魔兽世界
7	公会战争
8	Yogurting
9	君主
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年5月下旬

排名	产品
1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	盛大网络游戏卡
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	天堂一卡通（天堂II）
6	网星（魔力/轩辕剑）直充
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	天骄II游戏卡
9	游龙世界充值卡
10	91充值卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

决战中国

闲看国外网游资本的抢滩登陆

■上海 善良的大灰狼

如果说过去很长一段时间，盛大的《传奇》一直是中国网游话题的中心，那么现在九城的《魔兽世界》则取而代之，成为万千玩家和媒体的新焦点。自《魔兽世界》公测以来，这款横扫欧美游戏市场的网络游戏再次显示出了令人惊异的号召力，公测仅一周服务器即告爆满，同时在线玩家人数达到50万，创下中国网络游戏公测的最高记录。但这仅仅是个开始，此后九城接连宣布封停数万个使用外挂程序的帐号，并且关闭了已经开放的三大游戏区的帐号激活，紧接着又宣布即将开通的第四大区采用帐号与手机号码捆绑形式，令原先一直不敢明令玩家必须用手机号码捆绑游戏帐号的游戏运营商瞪大了眼睛。算上最近开放荣誉系统以及CD-Key认证激活的一系列举动，不禁让人对九城环环相扣的市场运作和内容更新能力刮目相看，相比当年运营《奇迹》时已不可同日而语。



《魔兽世界》让欧美网游在中国的命运峰回路转，也许这仅是海外公司进军中国的开始

在另一方面，我们也注意到，作为暴雪娱乐开发的首款网络游戏，《魔兽世界》的成败无疑将关乎其进军网游市场的业绩，因此从诞生之日起，相关《魔兽世界》的一切暴雪娱乐从未假他人之手，连之前从未做过的游戏运营也亲历亲为。放眼全球，除中国大陆地区和中国台湾省选择了联合运营外，其他国家和地区无不采用成立当地分公司的形式独立运营，在保证游戏运营品质如一的同时，也让游戏收入肥水不流外人田。正是因此，尽管目前九城处在人们视线的中央，但人们一直猜测真正的“幕后黑手”可能仍是暴雪娱乐。由此推之，从《魔兽世界》公测开始一系列环环相扣的市场运作与其说是九城的手笔，或许更象是暴雪娱乐的授意而为。

也许我们可以谨慎地说一声：狼来了！



《传奇》开启了一个韩国网游万马奔腾的时代，如今盛大签约《龙与地下城网络版》，又站在了新一轮竞争的起跑线上

中国，全球最大的网络游戏市场

中国并非网络游戏的先行者，当2000年前后韩国网络游戏业蓬勃发展时，中国的绝大多数游戏玩家和游戏公司仍对网络游戏的概念存在混淆和怀疑。但伴随《传奇》帝国的迅速崛起，一夜之间，网络游戏成了新兴暴利行业的代表。尽管从国内网游市场的发展规模和产品内容来看，中国仍落后于韩国，但得益于上网用户数量的迅速增长，据《〈大众软件〉2004电脑游戏产业报告》显示，2005年中国网游市场预计增长39%，中国超过韩国成为全球最大的网游市场指日可待。

全球最大的网游市场意味着什么？很显然，我们从近期中国网游市场的众多变化中已经能看出端详：

世界最大的游戏公司美国艺电（EA）宣布在中国成立公司，计划组成500


人们习惯于把EQ2称为“繁琐”的游戏，它能挥去EQ惨败的阴影吗？

人规模的中国工作室，专门针对中国市场开发全新的网络游戏产品；

2005年年初，一度曾被视为中日游戏界合作典范的网星史克威尔艾尼克斯公司宣布，其股东之一的史克威尔艾尼克斯（Square-Enix）将在2005年底结束与另一大股东大宇资讯的合资关系，《魔力宝贝》将转移到史克威尔艾尼克斯在北京成立的新公司旗下独立运营；

日本著名游戏公司世嘉（SEGA）在授权国内游戏公司代理《梦幻之星网络版》《莎木Online》《飙车》等网络游戏的同时，正式在中国成立公司，着手进行中国地区业务的开展；

旗下拥有包括目前最热门动画《火影忍者》《机动战士高达》等作品版权在内，同时即将在2005年9月正式同日本老牌游戏公司南梦宫（Namco）合并的日本著名玩具产商万岱（Banda）已经在上海成立中国公司。在推广动画玩具产品的同时，着手准备运营自制的网络游戏；

凭借《天堂》横扫韩国网络游戏市场的NCsoft，在国内同新浪网组建合资公司“新浪乐谷”运营《天堂》《天堂Ⅱ》。同时，其早已成立中国公司，为后续新产品的到来展开全方位准备；

因《奇迹》而创下网游“奇迹”的Webzen在宣布新作SUN Online、《一骑当千》和《奇迹2》的同时，其上海分公司已然成立，这次它还会选择同九城合作吗？相信没有人能作出肯定的判断。

韩国第一大休闲游戏平台网站Hangame耗资1亿美金收购联众，虽不见有后续消息传出，但看一看联众游戏近来的更新升级频率和即将揭开面纱的一款韩国休闲类网络游戏，真正的动作才刚刚开始。

与此类似的情况还有很多，而且越来越多……

一个个熟悉而又令人钦佩的公司Logo越来越多地伴随着“中国”的名字出现，尽管或许仍有人不肯承认，但眼前的事实却清楚易见地显示，中国已经成为全世界网游公司共同的目标。仔细地想一想众多海外游戏开发者在开发游戏的过程中无一不是围绕着中国游戏玩家的喜好、心理、接受程度在进行设计和改进，那么这样的公司和游戏是否会令我们感到可怕呢。换言之，如果说之前大多数人眼前的国内网游市场还只是国产网游之间或国产网游与“泡菜”之间的竞争，那么现在的竞争则是全球网游的同场竞技，谁胜谁败，无人可料。战斗已经开始了！


也许有一天你真的可以看到《星球大战Online》中文版的身影……

《魔兽世界》仅仅只是开始

虽说《魔兽世界》公测50万人同时在线的成绩相比当年《传奇》最高70万人同时在线的成绩仍有不少距离，但《魔兽世界》所代表的显然并非只是暴雪娱乐或是九城的成功。在《魔兽世界》之前，尽管有人曾经尝试过引进欧美网游，但无论是《无尽的任务》《魔剑》《星云战记》无一不是大败而归，在一个个失败案例的阴影下，更适合中国人习惯的韩国网游产品成为很多中国网游公司的选择。如此一来，众多早已关注中国网游市场的欧美游戏公司也不敢冒险全面进入。但现今随着《魔兽世界》的火热和中国市场诱人的前景，相信没有人会甘愿放弃千载难逢的机会，在下一轮全球游戏产业革命的市场上缺席。不可避免地，在《魔兽世界》之后，盛大的《龙与地下城网络版》、游戏橘子的EQ2、游戏蜗牛的《黑暗与光明》，以及尚未确定代理还是独立运营的《星球大战Online》（Star Wars Galaxies Online）等我们已知和未知的网络游戏都在准备出手。相比这些重量级的网游产品，国内目前大部分仍然停留在手工作坊阶段的产品又有多少能够与之抗衡，甚至有望胜出呢？

人们往往会把网络游戏的成败与否认定为产品本身的好坏，而忽视运营能力的重要，因此不时可以看见有人拿到韩国某某网游排行榜上前几位的产品，就号称要在国内创下几十万的在线人数记录。但事实是，产品的好坏固然关键，却并非关键的全部。《魔兽世界》堪称当今网游产品中的No.1，但就是这样的产品，在韩国收费之后同样出现玩家迅速流失的情况；而在国内，外挂同样对其构成致命伤害，连同漫长的排队等候、收费价格、关闭帐号激活等问题，尽管很难用具体的数字来评估荣誉系统所产生的号召力，但如果没有这一系统的及时推出，相信不少玩家很难在是否花30元认证CD-Key或是购买第一张点卡上作出九城所希望的选择。也正是因此，尽管不少国内网游公司谈及海外游戏公司时都喜欢把“不了解中国国情”作为自己最大的优势，但除去这一所谓的优势之外，无论是在技术开发的实力，还是在市场宣传的策略定位上，究竟又有多少人能够拿出成功的例证呢？与之相反，除去“不了解中国国情”之外，海外游戏公司在其他方面都可谓战果累累。而且你很难说服自己，这些海外公司会永远不了解中国国情。



2004年8月，世嘉中国战略发布会现场雄心勃勃的决策者们

如果按照预测，未来两三年内中国真的成为全球最大的网络游戏市场，那么谁能占有这一市场，谁也就将在全球网游市场的庞大收益中获得最丰厚的回报。决战中国，你准备好了吗？

如果按照预测，2007年中国真的成为全球最大的网络游戏市场，那么谁能占有这一市场，谁也就将在全球网游市场的庞大收益中获得最丰厚的回报。决战中国，你准备好了吗？



大陆网络游戏开发团队系列之三十

蜀中游戏人
成都锦天科技公司小记

■本刊记者 心鹰（成都报道）

天府之国四川不仅有美食、美景，还有着数说不尽的天才与名士，看来“地灵”和“人杰”真是相辅相成的，所谓一方水土养一方人嘛。在上期杂志中，记者为大家介绍了刚刚定居成都的金山亚丁工作室，在金山人眼中，四川是一块未被发掘的宝地、是中国未来游戏发展的中心。听过了无数的豪言壮语之后，记者不禁对四川的游戏企业产生了兴趣，而兴趣所在更多是四川本土的游戏企业。于是，记者来到了成都市高新区软件孵化园区，找到了成都锦天科技发展有限责任公司，一群土生土长的“蜀中游戏人”。

注重“交流”胜于“游戏”

锦天科技位于成都市高新区软件孵化园区国家信息安全成果产业化（四川）基地内，是中国首批同时横跨了数字娱乐和网络安全的综合性大型企业，发展战略涉及到网络游戏制作运营、网络安全软件研发、数字娱乐教育配套、移动娱乐产品研发运营、数字娱乐产业研究所、数字娱乐高端媒体等方面。锦天科技成立于2004年初，注册资金1500万。公司的前身是成都欢乐数码有限公司，在成功推出了数款网络游戏后，欢乐数码脱离了原来的母公司自立门户，成立了现在的锦天科技。目前，公司大概有40名员工，其中四川本地员工占了80%，这种特殊的人员结构也使得公司上下有着一种特有的凝聚力。锦天科技目前的骨干成员大部分来自原成都“草帽搭档”工作室，现在的技术总监汪疆正是原来“草帽搭档”的创立者。而网络游戏，其实只是公司业务的一部分，公司目前正在进行一个面对国外公司的3年项目，这个项目被称为“N-Games网络游戏可靠性管理平台”（通过这个平台，游戏制作公司可以对一款网络游戏进行“虚拟”测试，从而节省大量的测试资金）。



玩游戏找灵感也是研发人员的工作之一



信手涂鸦还是游戏原画？



汪疆（左）与贾可（右），锦天的好搭档

要了解一个公司，首先要清楚它的企业文化；而一个公司的企业文化往往与其人员构成有着密不可分的关系。于是，记者决定从公司创办者入手，锦天科技公司董事兼总经理贾可被列在了采访名单的首位。通常采访开始时，总会例行公事般地交换名片，其部分目的也是怕在以后的文章中弄错被采访者的头衔。但这次记者却犯了难，因为贾可赫然递过来两张完全不同的名片，一张的头衔是锦天科技公司董事兼总经理、另一张则是成都市软件行业协会数字娱乐分会会长兼副秘书长。其实，这两种身份还不足以描绘这个有些传奇色彩的人物。

贾可，1997年进入游戏业。2002年7月组建成都欢乐数码信息技术有限公司，出任总经理；2002年底，提出中国第一个数字娱乐基地“成都市数字娱乐基地”项目提案，被成都市列为软件产业发展战略方向之一；对中国数字娱乐产业战略发展具有独特见解，第一个提出了“从游戏到虚拟社会”的产业发展思路；现任成都市软件协会数字娱乐分会会长，成都锦天科技发展有限公司董事兼总经理，成都市数字娱乐产业发展推进领导小组高级顾问。


公司内部的自助小卖部


公司里居然有一个浴室！




新员工介绍与老员工的工作点滴

贾可对网络游戏在中国的发展有自己的一套看法，而这种“看法”也逐步渗透进他对公司的管理中。在他看来，现在全球的网络游戏制作者和运营者，大部分都是以单机游戏时代的“游戏”思路来指导制作和运营的，但是这从出发点上就错了。贾可认为，只有少部分人走在了正确的道路上，这条路最低层的路基，不再是用“游戏”铺成的，它用的是“交流”。网络游戏一开始，从内涵和形式上都不只是游戏，而是一种文化，一个虚拟社会的试验田。游戏性在网络游戏时代也非常重要，只不过它不再像单机游戏时代那样重要了，它排在了第二位，交流性才是网络游戏的主题。所以，锦天科技制作的所有游戏，最注重的就是交流。

《传说Online》成就锦天

锦天科技目前主要的业务重心还是网络游戏，而且是原创网络游戏。历时3年、耗资数千万打造的《传说Online》就成了锦天押的“宝”。据贾可说，《传说Online》是一款基于全3D技术研发的MMORPG，游戏美术设计上同时汲取了东西方的美术元素，美术风格玄幻与写实兼具，人物造型华丽而独特。游戏特意制作了风格迥异的场景，从气候、地理、生态上的明显差别，带给玩家丰富的世界游历感觉。游戏吸纳了众多同类产品的设计要素，除了包含角色养成、道具收集、装备升级、社群组织等主流MMORPG的玩法，还有基于东方神话而衍生的独创属性技能，如妖魔豢养、法宝炼化等特色系统。游戏内专门针对玩家喜好的PK，强化了战斗方面的相关功能，以强调有谋略的PK和高超的战术操作为制作思路，为玩家提供一款接近格斗游戏战斗感觉的网络游戏。

《传说Online》是完全由国内自主研发的网络游戏（包括游戏引擎），这归功于锦天科技强大的技术研发队伍（锦天科技技术总监汪疆是国内最早的网络游戏的制作人之一，曾被媒体评为“中国网络游戏开发领军十人”之一）。汪疆告诉记者，《传说Online》的底层引擎，是锦天自主研发的“Highway”高速全3D实时网络游戏引擎，也是国内极少数从源代码底层研发的高品质全3D引擎。在各种特效支持上，与“虚幻”（Unreal）等国外一流3D引擎支持的效果没有太大差别，无论是光影、渲染、碰撞、探测、重力、飞行、粒子、动作支持、人工智能、脚本序列和地形系统都能在该引擎上很好地实现。该引擎最初开始编写的时间为2000年底，迄今已经4年多时间，可算是中国研发时间最长的3D网络游戏引擎了。所以，《传说Online》为公司带来的不仅仅是游戏运营方面的收益，还包括最底层的游戏引擎收益。“只要《传说Online》的市场反响不错，我们就可以利用出售游戏引擎来进一步降低游戏制作成本，所以说《传说Online》的成功也就是锦天科技的成功。”

“安全责任重于一切”

在来锦天采访前，听说了业内爆出的一条新闻：锦天科技总经理给《传说Online》玩家写了一封“致歉信”。信的大概内容为：原本安排在2月25日18:00开放的内测，由于激活码的激活比例远高于预测，导致激活比例已经超过游戏封测阶段的2～3倍。启动内测40小时以来，有超过50万人次浏览游戏官方网站、4万名用户注册并激活了《传说Online》内测帐号，这已经远远超出可控制的数量。以上几个问题，给所有参与《传说Online》内测的用户都造成了程度不同的伤害，对此公司全员深感愧疚。为减少游戏不稳定给用户带来的不便，锦天科技决定给目前所有玩家一定的补偿。信上还详细列举了各种赔偿方案。据记者所知，国内目前大部分网游在内测时都会出现这样那样的问题，但很少有游戏公司对玩家进行补偿，按照许多公司的说法，这是“测试”，本来就是要出问题的。而锦天科技与众不同的做法也许恰恰在实践公司的一句口号：“安全责任重于一切”。

这就是这群“蜀中游戏人”的游戏哲学。



公司内随处可见的各种标语，对员工们既是鞭策也是鼓励

团队	成都锦天科技
产品	《传说Online》
负责人	贾可
产品技术优势（特色）	从源代码底层自主研发的高品质全3D引擎
E-mail	jiake@7aurora.com



Joyxy 快樂西游

《快乐西游》快乐源于本色

■上海 火鸟

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★☆
■制作：第九城市
■运营：第九城市

正当《魔兽世界》的宣传铺天盖地的时候，九城低调推出了其Q版网游市场的主打产品——2D横版MMORPG《快乐西游》。从游戏的名称可以看出，这是一款取材于《西游记》的游戏。当大家都在热捧3D游戏的时候，《快乐西游》这款“过时”的2D游戏又通过什么来吸引各位玩家的眼球呢？应该说卡通的人物造型、横版多层卷轴的画面、轻松幽默的对话、奇趣独特的任务营造了不一般的游戏风格。

快乐源于本色

对于很多网游来说，因为从海外引进的缘故。虽然经过汉化工作者的辛勤劳动，但是并不容易让玩家真正领略国外特别是欧美的游戏背景。《快乐西游》作为九城耗时两年自主研发的国产游戏在这方面有着无可比拟的优势，原汁原味的中国文字、流传千古的名著故事，共同打造了游戏的文字系统，让玩家在游戏的同时可以享受如读小说一般的爽快。游戏中的任务提示、NPC对话看到妙处都会让玩家会心一笑，这都不是那些舶来品所能比拟的。哪怕是游戏中最微小的地方，像“逐日战斧·夸父”“天殇战斧·刑天”“古剑·莫邪”这些名称的确定，都可以看到创作者的苦心。



横板游戏界面色彩明快



什么，什么，拜尔甘之拳？听起来好耳熟……

快乐源于方便

游戏操作的难易、新手玩家的上手度、界面是否友好都是一款网游在制作中需要考虑的。对于一款Q版网游来说，简单显得更为重要。《快乐西游》在这方面的处理就比较好，游戏的操作主要以上下左右键控制方向，辅以常用的几个热键，通过鼠标右键来实现与人物的交流互动，玩家非常容易上手。在整个游戏情节发展上，有趣的任务贯穿其中，通过不同的状态显示表示任务的完成度，玩家会很容易融入游戏的世界。

快乐源于恶搞

看到了太多的王大娘、小虎子、张医师，现在这些NPC同志终于可以休息休息了。在《快乐西游》里，你将看到全新NPC组合的登场，“拎葫冲”“华陀螺”“司马缸”……光看到这些奇怪的NPC名字恐怕也够你乐一会了，类似这样的例子简直是数不胜数，我们甚至可以在招贤榜上看到《天下无贼》的经典台词：21世纪什么最贵？人才。游戏中恶搞的不仅仅是名称、对话，功能上也有很新颖的地方，这就要提到游戏的一大特色“快乐贴”。

快乐贴是一种符文，每一种快乐贴都有属于自己的功能。这些快乐贴并不像一般意义上的符文那样对游戏的战斗产生影响，更多的是用来诙谐和恶搞。比如小猪噜噜贴可以把人变成不能战斗的小猪，持续时间1分钟；头发着火贴，顾名思义，可以让人头发着火并且不停地奔跑，持续时间1分钟；乌龟贴可以让人走得和乌龟一样慢……这些搞怪的效果绝对会成为你在游戏里一大乐趣。

当欢快的背景音乐响起，进入人物的生成界面，会发现游戏提供了数十种神态迥异的表情，让人喷饭。走在西游的路上，你看见一头猪猪口吐人言，不要害怕不要惊惶，可能他就是游戏中的变化师，这个游戏人物可是会拜猪八戒学36变的哦。打打怪，聊聊天。快乐就是这么简单。P



西游游戏中不可放过的经典场景——高老庄



《童话》资料片《拇指姑娘》

■上海 加西莫多

《童话》要换代理运营！听到这个消息笔者感到很兴奋。《童话》本就不该停止，它是曾制作过国内首款网络游戏《万王之王》的雷爵资讯的又一力作，甫一推出就吸引了众多的游戏厂商和玩家的目光。虽然今年早些时候赛维创世宣布中国内地的《童话》停止运营。但与此同时《童话》在海外的良好运营，却让我们看到了游戏本身的魅力。


荷花仙境里的小小世界


蘑菇系幻兽的玩家投稿和游戏最终采用稿

《童话》的世界就是梦的世界，落英缤纷的粉色花雨，神秘浪漫的卡通城堡，就算是邪恶的怪物在童话的世界里都那么可爱。《人鱼传说》《爱丽丝梦游仙境》《一千零一夜》《国王的新衣》和《绿野仙踪》这些资料片的推出，更是将一个个熟悉的童话世界在游戏里得以充分展示。英俊的王子、美丽的公主、善良的矮人，还有……还有新推出的《拇指姑娘》。在《拇指姑娘》资料片中，《童话》给玩家带来了小小世界的体验，通过神秘女巫的变身魔法，玩家就可以化身为拇指姑娘一样大小，体验小小世界的乐趣。往昔可爱的小动物如今成了庞然大物，绝对会给你带来不一样的刺激。而新版本带来的一系列变化可不止这么多。

指引，一定要靠NPC

来到了拇指世界，你就可以见到之前无法见到的人。花国公主拇指姑娘、与世无争的花仙子、爱好和平的花妖精和歌声动听的燕子，他们将会在米斯特里亚的大陆中给你适当的指引，完成你的使命任务。

宝物，只应属于勤劳者

在《童话》的世界里，战斗不是你的唯一，你还可以体验那远离尘嚣的丰富生活，真正回归自然，追寻自己的童话。《童话》的基本生活技能包括伐木、农事、采集、挖矿、狩猎、钓鱼6种；进阶类生活技能包括调配、酿酒、烹饪、纺织、冶炼、研磨。在修炼这些生活技能时，累积技能可以达到一定的光荣称号，从学徒到神。这次为了鼓励人们的积极生产，奥兹国的大臣们决定颁布新的产物征收办法，向各家族征收各种产物，征收的6种工作产物分别是伐木、挖矿、狩猎、采集、钓鱼和农事，最优秀的将可获得奥兹大王颁发的大奖“宇宙奥秘”，只有勤劳的人们才能掌握这个奥秘。


新推出的4级和5级推车

伙伴，需要选择宝宝

《童话》里那古灵精怪的宠物宝宝一直都是玩家的最爱。与主人一起跳舞，用各种手舞足蹈的动作来表达它们的心情，它们的存在让玩家的《童话》体验更加轻松、惬意。《拇指姑娘》又为冒险的路上增添了新伙伴，草莓布丁系、蘑菇系、蜻蜓系、燕子系和独角仙系绝对让玩家过足瘾。并且新幻兽中的草莓布丁、蘑菇、蜻蜓是由游戏开发商在去年举办的“幻兽造型大赏”活动中，从玩家投稿中甄选出来的。

最酷的，绝对还是推车

《童话》的推车工艺发展日趋成熟，从第一级到第五级，设计风格决不雷同，功能也逐渐强化，此次推出的第四级宠物推车充满度假情怀，独特的气垫系统式汽艇推车是舒适设计理念的代表，可以让乘客更快速地恢复体力与法力。这款推车由翡翠城的玛姬制作，有农神、猎风战士、炙焰、魅影和闪光等6种样式，可以有效地降低主人的遇敌概率，而且还大大增强了幻兽的能力。看着这些资料，笔者对于《童话》的复出和资料片《拇指姑娘》的推出还是充满期待的，毕竟在这个水泥林立的世界里很难追寻童话世界的印记，而这款定于6月底推出的资料片将为你一圆“童话”之梦。



《天骄Ⅱ——刺客列传》抢先体验

■晶合实验室 北四环组

大抵好的单机游戏都会推出资料片和后续版本，对于资料片而言，玩家通常会用“值”和“不值”来评价，简单的评价标准就是资料片同原作相比有多少新增和改变的内容。而一般来说，对于一款网游提“资料片”这个概念有些不太恰当，因为网络游戏通常都是靠不停升级游戏版本来吸引玩家。不过此次《天骄Ⅱ》推出的资料片《刺客列传》增加了新职业（刺客）、新场景及诸多新鲜要素，因此这不是一次简单的版本升级，它所提供的丰富游戏内容会给《天骄Ⅱ》的玩家们带来全新的游戏体验。笔者在第一时间试玩到了《刺客列传》，而且已经感觉到了玩家们羡慕和嫉妒的目光……


刺客的战斗技能列表

三大招式，刺客全新登场


武灵王墓的神秘人是极为难缠的对手

首先说说新增加的这个刺客职业吧。《天骄Ⅱ》Fans大概早就想见识一下刺客的真面目了。早在《天骄Ⅱ》内测开始时，目标就已经承诺了游戏中会有四大职业（侠客、巫师、祭司、刺客）、8种角色（4职业男女各一），但在游戏中真正可以选择的只有男侠客和女巫师，以后虽然又陆续添加了祭司等职业，但部分玩家还是对目标的这种做法略有微词。其实笔者倒是很欣赏目标这种实事求是、稳扎稳打的做法。众所周知，网游中各种族职业的平衡性是游戏的重中之重，做到自己满意了再推出，无论对厂家自己还是玩家都是一种负责的态度。

刺客的长处在于其敏捷高、移动速度快，同时还有不错的远程攻击能力，缺点是防御稍差。这些特点决定了刺客是种“游斗”的角色，同抗在前面的“肉盾”侠客、依靠强力法术杀伤的巫师以及负责补血的祭司能够形成很好的配合。刺客的招式主要分三大类。一类是弓箭的招式，比如张弓之术（最基本的弓箭招式）、疾风穿杨、追星赶月、后羿射日等，这些招式所有属性的刺客都可以学习。除此之外，不同五行属性的刺客还有各自特有的招式可学。第二类是脚踢的招式，比如猛虎剪尾（原地连续踢击的招式）、鱼翔浅底（可将敌人击倒一定时间），其中鱼翔浅底非常好用，可以将近身敌人踢飞出一段距离，对于防御力偏低的刺客来说，不让敌人近身攻击，确实使自己安全系数大增。第三类是设置陷阱，以各种陷阱对单体或群体敌人进行攻击，除此之外，还有部分辅助技能，比如枯木逢春（补血技能）等。


褒姒冤魂极其强悍

新增地图，高级怪物亮相

开放新地图也是玩家的迫切要求，因为对于高级别的玩家来说，不开放有高级怪物的新场景，他们的级别就很难提升。本次开放的新场景包括荡阴村、武王灵墓、褒姒林等几处，怪物等级是50～60之间。除了普通怪物以外，这几个场景里还有超强的Boss级怪物，如褒姒林里的褒姒冤魂。千万不要想着褒姒是个美女就轻视了这个怪物，她的强悍绝对超出你的想象，笔者用的是57级的刺客，在她手底下走不了多少个回合，要想战胜她，非要很多玩家组队前往不可（没有侠客在前面抗着、祭司在后面补血就是不行呀）。

打造和套装系统

打造和套装系统也是《天骄Ⅱ》的亮点之一。打造套装所用的材料因为只有打怪时随机掉落而变得非常珍贵。新场景中的新怪物会掉落更好的材料，比如褒姒林里的“相顾之尸”会掉40级的火系专用材料，可以制作出令人垂涎的“相顾惨戮之斩”套装，套装的属性是金防御+10、水防御-20、攻击力+27、攻击速度+18%，这个属性与刺客自身的特长极其相配，而且这只是低级的白色套装的属性，如果是红色套装属性就更不可思议了。


主修火副修金的刺客在攻击上有不错表现


相顾惨戮之斩套装，属性着实让人垂涎


神兽坐骑——麒麟

游戏中的套装系统也会有较大调整，套装不再是原来的6件套（头盔、甲胄、鞋子、项链、戒指、护腕），而是改为3件套（头盔、甲胄、鞋子），套装的原有属性不变。这样玩家在项链、戒指、护腕等部件的选择上有了更大的自由度，套装的打造难度也会有所降低。游戏中还将开放新的装备强化系统，大家可以看到各种可以镶嵌的宝石，可以在武器、头盔、甲胄中各镶嵌3颗宝石。新增加的宝石分为两大类，分别是四方神石（东海石、西山石、南荒石、北冥石）和仙山神石（蓬莱石、琼瑶石、昆仑石），当然镶嵌宝石有一定的风险性。

悬赏令任务，开启团队冒险

在《刺客列传》这个资料片中，将会推出团队冒险任务（就是团队悬赏令任务）。悬赏令任务是《天骄Ⅱ》的一个特色，它使我们在杀怪升级的同时还能得到额外的奖励。这次增加的团队悬赏令任务，顾名思义，就是需要整个团队去完成的悬赏任务。

作为现有悬赏任务的补充，团队悬赏任务需要一个团队才能接受（队长代领任务）。既然是需要团队才能完成的任务，大家可想而知，这个任务的难度肯定不低，也肯定很刺激。团队悬赏任务的设计原则便是突出“团队”的概念，团队之间的协助、交流、合作在整个任务过程中是非常重要的。大家在完成这个任务的过程中，将会体会到不同寻常的“团队”感受，它将给你带来意外的惊喜。当然，组队道具分配规则也作了一定的调整，让同队的玩家可以有选择性地分配掉落的道具。

笔者尝试组队进入试炼六洞（不同的试炼洞对应不同级别的玩家，玩家不能进入高于自己级别要求的试炼洞，当然也不能进入低于自己级别要求的试炼洞），洞中的怪物按五行不同，所处的地点也不同，每系怪物中还会有个小Boss，木系Boss百年树怪虽不似褒姒冤魂那样变态的强，但打起来还是很费劲的。当然，这种辛苦也是值得的，除了不菲的经验值外，试炼洞里掉落打造材料的几率也比较高，笔者在试炼洞中打了一阵子，还真是小有收获。

在推出团队悬赏任务的同时，目标还会推出团队竞技，游戏中将会出现帮派战，相信令人期待的国战一定会在不久的将来推出。

在《刺客列传》中还将推出神兽坐骑系统，麒麟将可以供玩家骑乘，它将拥有比寻常坐骑更高的生命、更快的速度、更强的防御力，拥有寻常坐骑无可比拟的优势，而且麒麟还可以自动恢复生命并拥有自己的攻击技能。当然，并不是所有玩家都有机会骑乘麒麟，每个服务器中都会有数量限制，如果拥有一头这样的上古神兽供自己驰骋，那是多么惬意的一件事情。

记得《天骄Ⅱ》刚推出的时候，各种玩家交流频道中基本是一片叫卖声，本次“刺客列传”中将增加摆摊功能，玩家可以根据自己的喜好在任何国家首都的市场区疯狂购物了。此外增加的还有世界频道功能，大家可以通过世界频道向游戏内所有玩家发送信息，当然世界频道的使用要付出一定的代价。


可以镶嵌的宝石——南荒石


看我“追星赶月”，一次解决一批鳄鱼

从整个试玩过程来看，刺客的操作感非常不错，不论是远程的弓箭攻击还是近身的踢击，相信玩家们应该可以很快上手。不过《刺客列传》这个资料片更多地强调了团体的配合，练刺客的玩家要在这方面多下功夫，只有这样，才能更好地体验《刺客列传》带给你的巨大乐趣。



《仙境传说》EP10.0新版揭秘

■北京 酷热空调

众所期待的《仙境传说》（以下简称为RO）大改版即将在暑期登场了。此次改版将更新《仙境传说四部曲之第一乐章——新世代的诞生》（更新序号EP10.0）。除了新开放的地图包括颇具异域风情的泰国（Ayothaya）、后现代感十足的钢铁之都艾音布罗克（Einbroch）以及充满战斗趣味的爱尔帕兰竞速场（Aldebaran Turbotrack）之外，本次改版还开放了情侣们所期望的领养系统，让小俩口可以领养小孩组成爱的家庭。同时，还新增两种宠物：艾莉丝女仆和艾恩斯魔女，并且充实了华丽的进阶二转职业服装以及新增180种可爱的卡片。让我们来看看几处重头的更新内容。


颇具泰国风情的新城市场景图

新天地，泰国翩翩而至

在昆仑、樱花城、洛阳城依次被人们发现以后，卢恩-米德加尔特的冒险者们开始热衷于寻找新天地。再加上卢恩-米德加尔特的特力斯坦三世发布了一系列奖励世界偏僻地发现者和新天地发现者的政策，因此新天地发现者响亮的名字和特有的崇高荣誉一时间家喻户晓，成为人们心中的偶像。


新增道具里都有什么玄妙？

Ayothaya是昆仑、樱花城、洛阳城系列航道中一个巨大的城市，传说中这里生活着拥有神秘信仰的民族。用黄金和绿宝石精心点缀的寺院和在水上修建的房子，在船上买卖交易的水产市场和美味的佳肴，使这座城市拥有丰富的观光资源。这座城市开放后，卢恩-米德加尔特的人们觉得，这座城市的人们虽然生活节奏缓慢但并不懒散；对信仰热衷仰慕，但并不疯狂。然而表面上平和的城市，却流传着一个可怕的故事。原来这个城市里存在着凶残的食人怪物，它被古人们关在了城市中某个未知的地点。听说过这个故事的很多卢恩-米德加尔特王国的人们为了追求刺激而纷纷准备前去探寻真相……

新奇道具、神秘怪物先睹为快

新城市Ayothaya的开放，当然会增加带有浓郁泰国风味的道具了。尝尝泰国风味的红辣椒、鲜嫩的海虾，还有泰式BBQ（烧烤）。可不要小看这些新增的道具，虽然没有华丽的外表，但其中却奥秘无穷。红宝石头盔、蓝宝石戒指都有什么神奇的功用，只有到游戏中体验才能明白。


貌似可爱的怪物们

当然，RO中的怪物一直都是以可爱为主，看看貌似惹人怜爱的克莱本和一脸调皮的群叶猫，可不要被它们温顺的外表所蒙蔽，碰到它们还是小心为妙呀！

领养系统，组建温馨家庭

已结婚的夫妇终于可以领养没有二转的职业角色了。只要父母都在等级70以上，并装备有结婚戒指时，和想要领养的角色组队之后，用鼠标右键点选想要领养的角色，就会出现选择领养申请的命令。完成领养程序后，被领养的小孩会出现小孩专有的使用技能：1.爸妈我爱您。辅助类技能，得到小孩子爱的父母，在死亡的2分钟内经验值不会下降，该技能会消耗自己最大SP的10%；2.爸妈我想念您。辅助类技能，可召唤父母。完成领养程序后，还会出现父母专有的使用技能：宝贝请来这里。辅助类技能，可召唤小孩。


领养了孩子，妈妈还不时地亲亲她的宝贝呢

领养注意事项：

1.被领养的小孩不能转生也不能结婚；
2.被领养的小孩单项人物属性不能提升到80以上。
3.被领养的小孩最大HP、最大SP以及制作技能成功几率，比一般角色减少70%。
4.被领养的小孩身高比一般角色的身高矮，只有小孩十字军的大嘴鸟和小孩舞娘的衣服，和一般角色稍微不同。
5.家族的父母两人都在等级70以上时可平均分享经验值。
6.一对佳偶只能领养1名小孩。
7.只要已经认养成功构成一个家庭，之后不管发生什么事情认养关系都不会改变。





《梦幻西游》练级道路分析

■河南 天之梦云中客

级别是所有网游中非常重要的因素，在《梦幻西游》这款人气很旺的Q版网游中也不例外。级别是《梦幻西游》中非常重要的分水岭，因为太多的任务、功能都跟级别有关，所以这里针对如何更好更快地练级进行探讨。



剧情任务虽有趣，但不能帮助玩家尽快升级

师门升级

做师门任务是最简单的练级办法了，经常玩《梦幻西游》的玩家每天20个师门是必须做的，从20级到145级的玩家都是如此，虽然各个师门的要求和经验奖励各不相同，却都是值得做的，尤其是每天的前20个任务有双倍奖励。在新服务器，那些刚到20级的玩家就是通过拼命刷师门升级学习技能。这里有个小技巧，那就是在39级和69级时可以先存经验学习技能，因为这2个阶段的师门经验多，且要求简单。当然，大部分玩家都是选择在69级时狂存经验冲级，毕竟70级以后师门任务的难度就大大提高了，甚至开始有赔钱的趋势。



在货栈遇到飞贼

领双练级

目前最主流的方式，对队伍要求比较低，通常是凑齐5个等级差不多的就可以，有阵没阵、有双没双都可以去练。从效率方面看，选择好相应的地点，组队杀怪确实是升级最快的方式，不过根据笔者的经验，很多人对相应的练功地点没有明确的认识。游戏中有一个地点经验上限的设置，在固定地方，最高经验出现在人物等级大于怪物等级10到15级之间。因此，领双练级一定要明白级别限制。

抓鬼练级

抓鬼任务现在异常火爆，因为抓鬼的经验调整了，连钱也比以前得到得多。抓鬼除了可以获得经验、金钱以外还有机会得到装备和乐器、玫瑰花等，而且得到的装备很容易出极品装备。找个好的队伍抓鬼经验非常可观，而且最重要的一点是抓鬼的经验没有级别限制，领双练级还要看地点级别等，而抓鬼是120级以上的高级玩家都可以选择去的。封妖也是组队才可以完成的任务，而且各个地点的妖要求级别也不同，在北具封妖有机会得到80级的装备。



要在五分钟之内抓到飞贼

跑商练级

跑商练级是比较重要的练级法，而且还有帮派贡献可以拿。在新服务器刚组建的帮派里，商人的位置可都是拿钱买的。一个商位可以卖到15万，要知道新服务器开始150点的卡也不过才15万一张，由此可见跑商的受欢迎程度。跑商30级以后才可以，这时跑商经验少、贡献少，而且还不能从北具过。建议大家到40级才开始跑，经验和奖励都不少。60级和80级以后跑也不错，尤其是80级以后的帮派贡献奖励更是惊人的多。

官职任务

官职任务的战斗方面相对抓鬼、种族任务有一定难度，是对玩家实力与配合的全面考察，对召唤兽的抗性要求极高，喜欢PK的玩家可以针对此任务培养召唤兽。

官职任务分为单人任务和组队任务，这里要注意，单人任务对玩家的门派要求更高一点，并不是所有的门派都适合去做官职任务。另外，组队时也要注意，组队任务全为打怪，无寻找物品要求。组队任务分为“戍边”与“内政”，建议做“戍边”任务，有选择地使用召唤兽的话，会比较容易。官职任务完成后均可获得一定的经验奖励，其中收集兵书的任务还会奖励金钱，如果是在双倍时间内，获得的经验奖励还会加倍。每次完成任务，玩家都将获得一定的官府贡献度，这样就可以为顺利踏入仕途打下良好的基础。

以上是对常见的练级方法的一些简单介绍，因为在《梦幻西游》里练级方法是多种多样的，你可以选择适合自己的练级道路，也可以选择自己喜欢的练级道路，希望本文对大家更好地练级有一定帮助。P



《丝路传说》大唐新手任务指南

■北京 Nights

在《丝路传说》中，玩家的角色达到一定等级时就会出现任务提示，只要按照提示找到相应NPC就可以接到任务。系统公告中也会出现任务剧情为玩家提供线索。但是要注意，有些任务虽然等级够了系统就会出现提示，但是以角色目前的能力是不足以完成任务的，如扫荡飞贼弓箭手任务等。有些等级的怪物打起来非常困难，还是等提升几级再去完成比较好。以下是新手任务的简要指南。

1.大唐指南

这是个非常简单的跑腿任务，游戏开始就会出现，照说明一步步来就行了。如果步骤错了就无法完成（任务查看热键为Q）。

2.与黄鼬怪的战斗

任务目标：打40只黄鼬怪

有关NPC：长安东门士兵李良

任务奖励：经验760/金钱400

任务说明：黄鼬怪从东门出去走远一点就能看到，建议5级左右再去打。装备不太好的要提防主动攻击的领队红鼬怪。

3.杨益之的担心

任务目标：打50只旋龟

有关NPC：长安医生杨益之

任务奖励：经验1500/11根HP恢复药草

任务说明：旋龟生活的沼泽就在长安城背后，要小心主动攻击的旋龟队长。

4.扫荡石狮

任务目标：打40只石狮

有关NPC：长安东门士兵上官楠

任务奖励：经验1800/金钱750

任务说明：石狮的位置在秦皇陵，都是主动进攻的怪物，建议13级换了衣服再去打会比较轻松。石狮处附近练级非常不错。

5.击退石碑怪

任务目标：收集8种石板

有关NPC：长安法师定慧

任务奖励：经验4200/金钱1500/最低级运输工具

任务说明：石碑怪也在秦皇陵，但不是主动攻击的怪物。打怪时会随机爆出8种带有不同文字的石板，分别为：般、若、波、罗、密、多、心、经，必须集齐才能完成任务。

6.树之精灵


苗素灵会交给玩家树精任务

任务目标：收集树精的30滴黑血

有关NPC：巫师苗素灵

任务奖励：武器

任务说明：从长安西门出去走过桥就是巫堂。这里的怪有2种，树精有主动魔法攻击；腐蚀的树精为被动物理攻击。2种怪都会随机爆黑血，最后的任务奖励是10级的武器一把。

7.扫荡飞贼弓箭手

任务目标：打50个飞贼弓箭手

有关NPC：长安军营周虎

任务奖励：经验3800/22根MP恢复药草

任务说明：从西门出去往虎穴山和山贼寨方向走就能看到不少的飞贼弓箭手，他们都是主动进攻的。

8.扫荡飞贼

任务目标：打50个飞贼

有关NPC：长安军营李柏虎

任务奖励：经验5800/22根元气恢复药草

任务说明：飞贼不是飞贼小兵，这个要搞清楚。飞贼在飞贼寨周围能见到，也是主动进攻的。推荐15级以后再去打。

9.消失的孩子


长老黄老头需要失踪小孩的鞋

任务目标：收集一个小孩的鞋

有关NPC：东门长老

任务奖励：经验150/金钱190

任务说明：此任务无等级限制。出门去打几个绿色大眼怪就能打到小孩的鞋了。

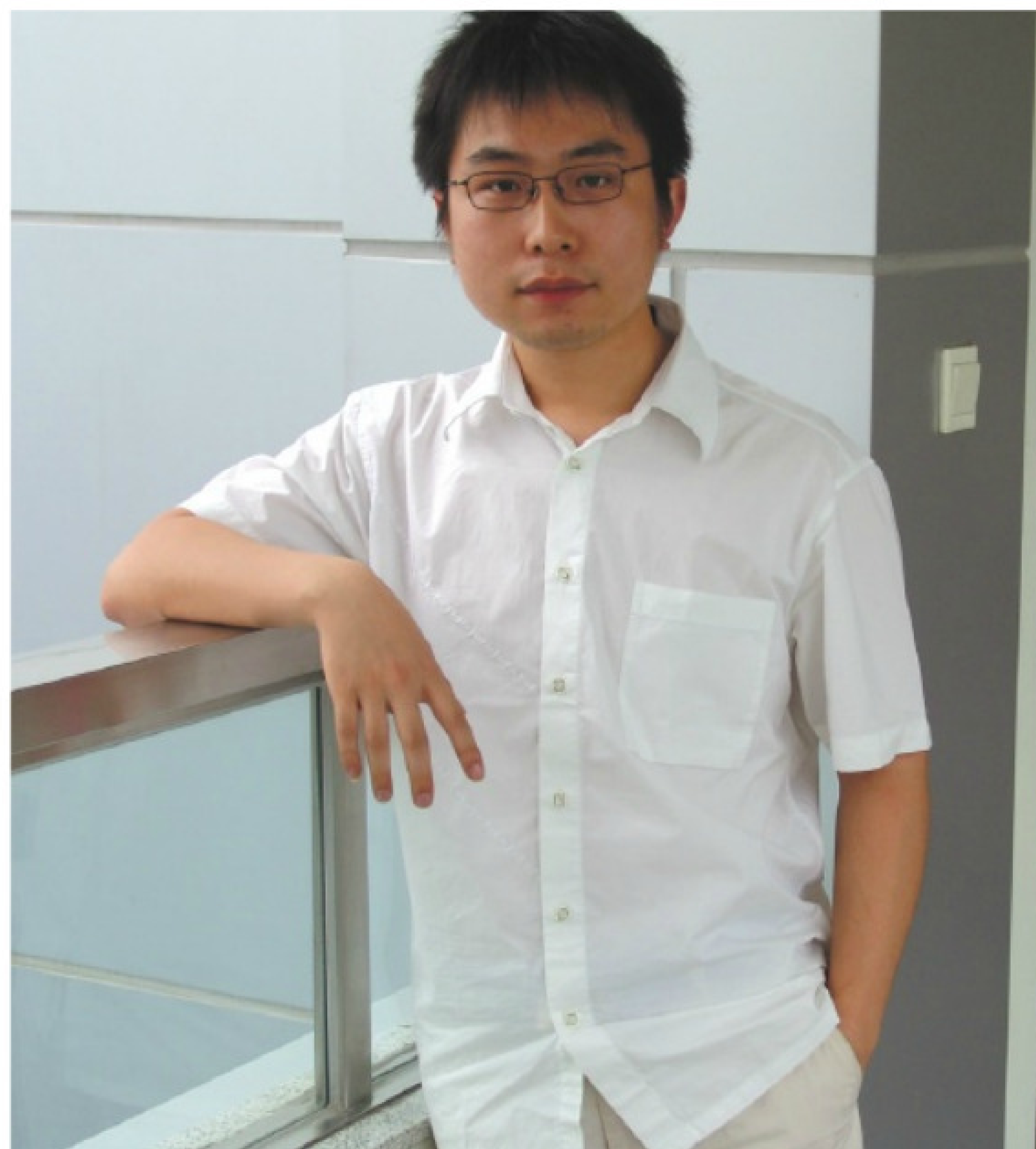
10.打猎白虎

任务目标：打40只白虎

有关NPC：长安马贩子马千里

任务奖励：经验5000/金钱1700

任务说明：建议18级以后再去做。白虎可以到地图上飞贼山寨下面的那条路上去打，为主动攻击怪物。



网游背后的故事·虚拟富豪

《热血传奇》玩家光芒

网名：神狱の光芒　　年龄：22　　居住地：武汉

武汉理工大学车辆工程专业大四学生。从公测开始玩《热血传奇》（以下简称为《传奇》），目前拥有的虚拟财富为传奇币15亿左右，合人民币约3000元。

■本刊记者 X'caliboar

玩游戏是为了什么？每个人都有每个人的理解。你可以说我就是为了放松，或者是为了在游戏里交朋友，而游戏对于光芒来说却有另外的意义。和许多玩家不同，光芒不但是一个忠实的游戏玩家，也是一个喜欢在游戏之外舞文弄墨的人。“一开始喜欢逛论坛，在论坛写一点东西。后来开始给一些杂志、报纸写东西，这样就开始写些评论性质的文章，我不在乎那些流行观点，我喜欢用自己的眼睛看待游戏。”

光芒最开始是给《传奇》写战报，但是后来发现“这种战报写多了清汤寡水的很没意思”，而且“甚至有不少玩家和我联系只是为了在战报中露一下脸，我就很厌恶写战报了”。“现在，只要是我认为有意义评论的游戏或者现象我都会写的。”光芒认真地说。“提起《传奇》，大家的感觉都挺负面的。一是觉得游戏秩序不好，另外觉得它打怪练级没乐趣。不知道你是怎么看呢？”记者问道。“现在能创新的游戏很少了，目前能被称为好游戏的游戏几乎都拥有独特的系统或者非常完善的任务系统，比如《魔力宝贝》《魔兽世界》。然而不论系统多独特、任务多丰富，游戏运营一段时间后也会被玩腻。因此，网络游戏的精髓应该是在玩家的互动上面，《传奇》在这点上就做得比较好，数据上也比较平衡。试想如果没乐趣，为什么还有那么多人去玩？就好像你不打算买东西，你会一整天盯着一个购物频道看吗？”光芒开始反击，“我们可以预测一下4年后的WoW会是什么样子。首先，WoW的任务会越来越难，而且任务的开放也一定跟不上玩家的升级速度，所以它最后会变成一个竞技类游戏，核心应该是战场系统。那么在这种情况下，WoW同样是一个以玩家互动为主的游戏，在这个层面上讲，如果WoW成功了，那么和《传奇》的成功有很多相似之处。”

把《传奇》和WoW的“战争”放在一边，光芒很喜欢回忆他在《传奇》里的日日夜夜。作为一个老玩家，他从《传奇》公测的时候就开始玩了。“当时玩得非常卡，不过游戏的题材我还是很喜欢的，再加上游戏中有不少朋友，也舍不得走了。”玩游戏这么久，光芒有很多记忆深刻的事情。“比较值得炫耀的应该是在2002年底，那次11区封神开放不到1天，我就和朋友创建了公会，我是公会的会长，公会名称是神域。我们在第一次争霸战中夺取了沙巴克，当时我们在比奇宣布公会成立招人时很多玩家甚至说我们是用外挂的。”光芒一想起这段有趣的经历就很开心，“后来我们在近半年内一直控制着沙巴克，当时的服务器里也几乎没有公会可以和我们抗衡。一起玩的朋友都很忠心，大家一起合作非常愉快。”

“不过这个公会已经不存在了。”光芒说，“起因是在网吧玩的一个朋友参加工作不玩了，把号留下来了，本来这个号应该是由公会保管的，结果被网吧的另外一个朋友偷偷拿去，把装备全部卸走了。结果这导致了公会内部的内战，最终公会解散了，我也暂时离开了游戏。当时觉得当会长太累了，后来我玩《传奇》也一直在追求用一种平和的心态去玩，这样的游戏才是真正有乐趣的。”

“不知道你是否知道二八定理？”光芒突然问。“对于任何一件事情，可以用二成的时间达到前面八成的效果，而追求最后二成的效果，则需要花费八成的时间。我觉得目前我在《传奇》里面已经达到了八成的水平，没必要为多那二成的实力去拼时间了。”和每个资深玩家一样，光芒有着自己的游戏哲学。“我也想说，你想成为一个高级玩家，并不是死命地拼在里面就叫高级玩家，懂得怎么让自己通过游戏快乐起来才是最重要的。”



光芒：这是新的公会地图，早期的公会争霸战地图可比这个地图简陋，不过我们还是取得了最终的胜利

对于虚拟世界来说，如果每个玩家都有这种豁达而平和的心态，那将组成一个多么美妙的“传奇”世界。

网游背后的故事·大收藏家

游戏海报收藏篇

■本刊记者 北四环寻事员

姓名：魏冉 年龄：19 籍贯：北京

刚刚参加完高考的学生。自2001年开始收藏各类海报，目前藏有各类游戏海报（包括单机和网络游戏）逾200张，收藏投入约300元。





海报收藏可能是未来新的收藏热点

魏冉并不是个痴迷于网络游戏的玩家，他甚至从来不玩网络游戏，偏爱单机游戏的他，对即时战略（RTS）、角色扮演（RPG）等类型的游戏情有独钟。在游戏之余，魏冉对游戏产品的宣传载体之一——海报上那些灵动鲜活的人物形象、美术主题突出的背景图案产生了浓厚的兴趣，由此开始了以“网络游戏”为主题的海报收藏。“尽管自己不玩网络游戏，但不妨碍我对这类海报的收藏兴趣。后来参加第一届ChinaJoy展会，众多游戏运营商分发的各类海报让我眼界大开，从此更坚定了海报收藏的信心”。



突出S.H.E明星效应的海报

其实魏冉也许没有想到，正因为具有很强的艺术欣赏价值，所以海报在发展初期就成为人们研究和收集的对象。在艺术品收藏领域，海报的收藏由来已久。据报道，在2004年国内某次交流会上，一位新加坡商人曾开价1万元人民币，从河北保定的一位藏友那里购得一张1951年版的手绘《白毛女》电影海报。这款海报在2002年时的交易价仅为280元，两年时间内价值涨了35倍。而行家预测说，此张海报3至10年后有可能涨到10万元的价位，令这位出售海报的藏友后悔不已。



美术风格独特的海报



“会知交”，很符合网游精神的海报

当然，完全以个人爱好为收藏目地的魏冉从未考虑过收藏的200余张游戏主题海报的商业价值，但是他的收藏行为其实也在电影海报、展会海报、书籍海报等形式之外开辟了全新的领域。在自己收藏的200余张海报里，从轻涂纸、铜板纸等材质到双面覆膜、滚桶印刷等印刷形式不一，表现形式从游戏人物、游戏活动宣传、真人扮演剧照、制作人员签名等等各不相同。魏冉觉得，两年来网络游戏在国内的迅速崛起无疑为自己的收藏提供了契机。但他认为，这其中运营商在海报制作中体现出的态度、审美观也千差万别，真正具有艺术美学价值的精品并不多见，更多的厂商只是把它单纯当作产品宣传的载体而已。



印有年历的海报具有长期张贴价值

“其实我不认为美观或者制图考究的海报影响产品主题宣传，很多厂商在海报上堆砌了大段的宣传文字和宣传语，感觉既不利于玩家阅读，也影响了构图的美观，海报的宣传效果会大打折扣，反而不容易给人留下印象。”魏冉指着手中的一张网络游戏宣传海报对记者说。“我最喜欢的是一张《大海战Ⅱ》的宣传海报，背景是一艘很有气势的军舰，和游戏主题结合得非



《魔力宝贝》的心形海报和情人节的主题结合得很好

常好，加之我自己是一个军事迷，于是把它贴在了自己的床头，也是自己收藏中唯一一张张贴过的。”由于海报的开幅比较大，魏冉收藏的绝大多数海报都被卷起后精心保存。在展示这些众多的1平方米到4平方米见方的海报中，记者仿佛又一次通过视觉经历了国内网络游戏行业的发展历程：其中有《魔力宝贝》从最初版本到3.5、3.7的大幅海报；也有美术风格备受业内推崇的“暴雪制造”系列海报——《暗黑破坏神Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》《魔兽争霸Ⅲ》《魔兽世界》等，甚至部分运营商在地区推广中仅印刷少量用于活动的海报也在其中。而面对《孔雀王》《精灵》《大法师》《天使》《第四世界》这些时至今日有的早已停止运营的游戏宣传海报，看着那些曾经熟悉的广告宣传语，也让记者平添了一份“昔人已去”的感叹。



典型暴雪风格的海报



这款海报曾贴遍全国各地的网吧



气势磅礴的军舰，主题突出

或许喜欢收藏的人，大概都有那么一点点的怀旧情结，不到20周岁的魏冉也把平日的一些时间用来欣赏这些海报，而当爱好成为生活中的一部分时，那种难以割舍的情愫和热忱或许在旁人看来无法理解。“每次北京有比较大的游戏首发、首卖会，我都会参加，有的时候排一上午队，就希望得到有收藏意义的首发海报。但往往由于这些厂商愿意在户外或者中关村等电脑卖场举办类似活动，现场秩序混乱，人群芜杂，许多农民工和非游戏爱好者反倒抢到了这些纪念品，让我们这样的忠实爱好者非常遗憾。”魏冉介绍说，自己在收藏海报的过程中，很少遇到有此类同好的朋友和同学，交流途径以及获取最新海报信息的途径也显得比较闭塞，只是自己平时经常购买游戏的一家周边产品店的老板经常会帮他保留一些近期的海报，即使算上和有限的朋友互相交换，在收藏投入上，迄今也仅仅几百元而已。


只在我国台湾省少量发行的珍贵藏品



海报是游戏发展史的证物之一

魏冉一直有一个心愿，就是建议目前众多的游戏运营商在印刷海报时，能够在海报上做一些便于收藏和归类的标识，比如类似邮票一样，在海报的下角能够印刷一个类似（2005-1）的标识，表明是2005年该产品的第一张海报，依此类推，这样会为他这样的海报收藏爱好者带来方便，也会使海报的收藏价值有所上升。这样就不至于因为海报宣传产品的效果达到后，就被玩家和商家丢弃在一边，失去了其应有的价值。



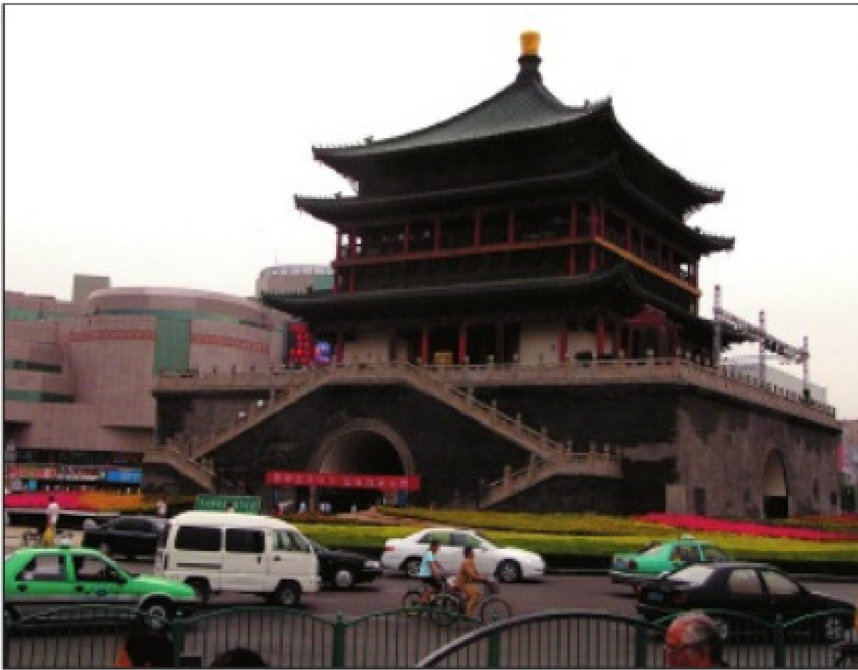
同一游戏系列海报的收藏也颇具价值



海报也是合作厂商广告的载体

记者也曾经听一位北京金台路图书、游戏批发市场的知名经销商讲过这样一个故事：多年前，一位玩家从她的店铺经过时，被当时店面外一张张贴的《神雕侠侣》游戏海报所吸引，海报画面是平凡与淑芬两位画家所绘的小龙女人物形象，即便已经发黄褪色，该玩家还是付费买走了这张海报及游戏产品。后来该经销商也时时给一些游戏公司讲，一张优秀的游戏海报不仅仅可以宣传游戏产品，它本身就是一个很好的商品。据相关资料介绍，1869年，法国艺术家朱尔斯·谢雷创作了第一幅真正意义上的现代海报，他将古典画派风格的绘画与当时社会的流行语言结合起来，用平版印刷技术批量印制，并将其贴在大街小巷的墙上，从而形成了一个崭新的艺术门类。

可能谁也不会想到，游戏海报也将成为这个艺术门类中的一个种类众多的分支，而游戏海报收藏领域，或许在多年之后，也会出现更多象魏冉一样的“大收藏家”。


西安我们来了



从北京到西安的飞行时间仅需要一个半小时，同行的黄皮肤寥寥无几，各种不同的语言在耳边同时响起，好像这是一架穿越两座古都的国际航班。在座的除60余位来自不同国家的同行、ACON5的主办方ABIT、Intel、ATI、LG、Corsair、Apple以及金喜来等厂商的高层和工作人员外，最令人注目的当然是由16个国家选拔而出的100多位电子竞技选手。

对于他们来说，这一个半小时是最后的等待，虽然短暂，却仍足够他们整理一下此前几个多月来那艰苦鏖战的记忆。

有人翻了翻手中的选手资料，感觉本次决赛缺乏名将，很多著名选手和战队都不在决赛名单之中。殊不知“长江后浪推前浪”，NiP在比赛中先后输给team9和SSV-Lehnitz而未能进入ACON5总决赛，以及coL以22：20这样极其微弱的优势战胜了去年WCG的冠军3D战队……这些都反映了一个事实——来到西安的只有冠军。

开幕式

作为13朝的古都，西安无疑是骄傲的，因为历史，因为文化。而西安人决不会仅仅在老祖宗的坟头上坐享其成，位于大雁塔前的亚洲最大的音乐喷泉，令每

用奖杯干杯
——亲历ACON5 2005世界游戏大赛

■本刊记者 司马平安 Sir William（西安报道）



开幕式

个游客流连忘返，现代文明从古典的背景音乐中喷射而出。ACON5世界总决赛同样给这座城市带来了科技的宣泄，从西安那一个个坐满数万玩家的巨型网吧、全部采用GeForce6600以上级别的显卡配置中，我们便完全可以领略到这座城市对于电子竞技的热爱。ACON5便在无数玩家蜂拥而至的场面中开始了……

开场白当然是西安国际展览中心的巨型玻璃天花与升技公司在现场所搭建的古城墙与兵马俑，紧接着便是中国武术在今古文明中的演出。既然主办者有意识地令现代电子竞技比赛在中国博大的历史文化中奔放出来，那么一群身着功夫装，裸露肌肉线条的壮汉在《第五元素》的音乐中舞枪弄棒的演出自然也是吸引所有中外选手与观众的一道独特风景线。

无论如何，开幕式最后给各国出线选手的颁奖总是人们最为关心的一刻，在这里他们拿到了一个奖杯，是他们在本国的战场上所取得的荣耀，而紧接着他们便要为了最终的冠军开始新的征途了。

与去年的ACON4不同，今年的比赛除《魔兽争霸》外还加入了另一项在中国拥有广大玩家群的《反恐精英》。我

们首先欣赏一下今年的这个“新”项目。

夏天的约定

——CS比赛纪实

在ACON5的北欧赛区，SSV-Lehnitz以“准确的左勾拳”将梦幻战队NiP击败，从而获得了西安世界总决赛的入场券，也爆出了本次ACON5比赛的一个大冷门。而北美区冠军compLexity（简称coL）则是



CS亚军法国Bizounours战队

名副其实的夺冠大热门，他们将3D等拦在面前的诸侯一一推倒，昂首挺胸来到了西安，对冠军宝座虎视眈眈。俄罗斯的Virtus.Pro则在去年ESWC赛场上把当时的SK.swe和NoA吓了一跳，这次被记者看成“潜力股”。中国的Goldtel战队已经不是第一次面对国外的同行，对于和他们有着明显差距的强手而言，Goldtel能拥有的优势实在不算太多，有过外战经验恐怕是唯一的本钱。本次比赛中来自香港特别行政区的eXetrem Gamers也很引人注目。对于他们，记者不敢妄加猜测，毕竟记忆中“东方之珠”除了电影明星和购物天堂外，很难让人联想



CS季军比利时Defuse Kids战队



SSV-Lehnitz战队

到“电子竞技”。

赛前传来的消息并不是很好。SSV-Lehnitz先后有两名主力队员离队，增添了人员之后，临阵磨枪的阵容显然配合生疏。这使他们争夺冠军的成色大为下降。在进餐过程中，看到这些年轻的老外对东方的筷子甚为陌生，恐怕连饮食也成了“场外因素”之一了。

第一天的比赛，重头戏在coL和SSV-Lehnitz之间展开——两支强队抽到这样的签只能用“背”字形容。前者显然抓住了后者磨合未稳的痛处，飞起一脚将其踢到了败者组。比利时强队Defuse Kids则拦在了Goldtel前面，于是Goldtel顺理成章地告负。eXetrem Gamers也没能幸免。coL和Virtus.Pro在胜者组第一轮轻松过关，Goldtel则与eXetrem Gamers在败者组首轮相遇。在de_inferno上，Goldtel有点漫不经心，让同胞拿到了8分。开赛的第一个冷门不久诞生，NBTD50一番鏖战后，竟然以22：19战胜了SSV-Lehnitz！在场观众均感到难以置信。而记者之前还和同行聊到这场比赛，拍胸口说SSV-Lehnitz会艰难获胜。看着瑞典人失魂落魄的表情，心里不禁打了个突——难道coL要横扫列强不成？



coL战队

第二轮比赛中，NBTD50被剥下了披着的狼皮，在de_train以6：16负于AS.Play.it。先前神得不能再神的个人技术在障碍物众多的train上大打折扣，NBTD50被意大利人狠狠阴了一把。Goldtel枪挑f'zer0，韩国的Lunatic-hai也战胜了德国强队ALTERNATE aTTaX，硕果仅存的两支亚洲队伍如走钢丝一般继续前进。

比赛的过程中，记者发现coL的sunman被他的“扇子”们围得水泄不通。这个个性张扬的男孩此时一改赛场上剽悍的作风，顺从地满足了拥趸的各种要求。

也许是首日的比赛亮点太多，抑或是SSV-Lehnitz的出局使得众多队伍尝到了暗杀巨人的快感，次日黑马们迫不及待地露出了本来面目，Virtus.Pro在de_cbble痛快淋漓地斩下了coL，闪光灯立刻纷纷指向了这头“冰熊”。在这张可以拥有狙击手双卡设置的地图上，两名老毛子狙击手Aleksy和Viktor让coL吃足了苦头。这好比漫画《灌篮高手》中决定生存还是死亡的三井寿——而且还是两个三井寿！

coL意识到了这一点的时候已经晚了。fRod早期的低迷表现使得他和sunman、Warden所组成的A点防线频频被撕破。coL充当CT时拿下了手枪局，但第二局就被Virtus.Pro翻盘——俄罗斯人靠着两杆AK-47勇猛果敢地冲上A点，Aleksey让4位山姆叔叔吃足了7.62mm的子弹。经济的匮乏让coL一筹莫展，度过了ECO的难关后，sunman显示出了强大的实力，fRod只在第五局接连打死了两名T，其他时候则过早地献身，使coL对于A点的防守捉襟见肘。依靠Warden有效的牵制，sunman以强大的M4扫射摧残着匪徒的生命。但coL卡



Goldtel战队

位过于前压，防守的连贯性明显不足，连续数个残局不得不和俄罗斯人拼枪。Aleksey和Viktor在非接触战中的胜利，使得己方的进攻明显流畅了许多。第八局是伟大的转折点，冰熊的两只利爪一起伸了出来，14秒内4名美国大兵倒在了枪口之下……

下半场的比赛让记者感到窒息。Aleksey和Viktor只要瞄准镜的准星锁



Sky在比赛中



韩国记者帮韩国选手按摩

定，对手的身体必定会迸裂。coL灰头土脸地臣服了——这还不算完，在随后的de_nuke上，coL仍然没有从失利的阴影中走出来，草草抵抗之后，很不情愿地以11：16输给了韩国的Lunatic-hai。看到fRod、Storm和sunman惘然若失的神情，也许coL的拥护者仍然一如既往地拥护，对于这些天才是唯一的安慰。

准决赛上，法国的Bizounours不知不觉冒了出来，而且异常顽强，以22：20击退了Defuse Kids。在此之前，Defuse Kids在de_nuke淘汰了Goldtel。

Bizounours在总决赛上必须连赢Virtus.Pro两场。对于高卢人来说已经是强弩之末。和比利时人的轮番鏖战耗尽了他们所有的能量，但是法国人似乎总不情愿低下高贵的头，就好像他们那位168cm的祖先一样，要征服莫斯科，让西伯利亚在他的脚下栗呻吟——历史在200多年后的今天重演了。Virtus.Pro依靠疯狂的进攻和对手火并，以16：13战胜Bizounours，赢得了20 000美元的冠军奖金。

第二个世界冠军

——魔兽争霸比赛纪实

在魔兽决赛的比赛中，Sky从败者组杀出，连续4局击败胜者组冠军Remind（三局两胜+双败），以绝对的优势战胜了对手，拿到了中国魔兽界的第一个世界冠军，同时这也是继RocketBoy之后中国电子竞技选手在世界的舞台上得到的第二块金牌。诚实地说，决赛的比赛并不精彩，作为同一战队的Sky与Remind相互之间显然都非常了解。使用精灵族的Remind在前两局中都首先在基地搭起了防御，显然这是针对Sky常常使用投机的战术。不过，Remind在决赛中一直显得有些发木，虽然打了4场，但每场都如出一辙，只不过每场的失误都有所不同，譬如第一场回城后的恶魔猎手居然忘记用泉水补血便与守在门口的Sky激战起来，结果当然是很快被后者杀死；又如最后一场恶魔猎手在骚扰时居然被Sky的大军夹在了野外怪物中间；还有他虽然早早修起了防御，但每次都是在防御被Sky打爆之后才想起用小精灵去修理。纵观4场决赛，Remind选手唯一留给我们的回忆便是那左手使用鼠标的另类了。

所以说，比赛总是属于那些更想赢得比赛的人。Sky在赛后也表示："我在比赛的时候就想，每一场比赛都要坚持，虽然赢了一场，但是接下来很可能一个小小的失误就让我输掉比赛，所以在比赛的时候我都会告诉自己，一定要认真对待，而且现场有这么多人支持我，我一定不能让大家失望。"至于下一步他将何去何从，他说："这次拿到了ACON5冠军不是终点，我会有更多的压力，因为感受到了大家的期望，我会用更多的成绩来证明自己，也要向世界证明中国的电子竞技并不弱。"



CS冠军俄罗斯Virtus.Pro战队

虽然比赛的场面并不十分精彩，但这并不能令Sky的金杯在手中减色。因为回顾整个比赛过程，他为我们奉献了不少精彩的战例，特别是战胜俄罗斯著名选手Apm70的那一场。比赛一开始，Sky便带着民兵去MF。而Apm70利用恶魔猎手的骚扰在Sky的同时间MF，偷袭得手杀掉了一个步兵。到中盘阶段，Sky率先雇佣了NAGA并展开进攻，Apm70的熊猫也随后不久杀入战场，双方都在试探性的攻击，并同时MF。第一次真正的



欢呼的舞台



魔兽季军俄罗斯SK.Apm70



魔兽亚军韩国Remind


RB和Sky

对决，Sky使用死亡之书巧妙地杀死了恶魔猎手，此后Apm70便陷入了被动；Sky带着火枪兵冲到门口，Apm70只能采用古树流防御，无奈的是，看着Sky近乎无懈可击的操作，古树被一个又一个连根拔起，Apm70最终只能打出了“GG”。

原本Sky是在第一天的比赛中被Apm70打入了败者组，但是在第二天的比赛中他调整好了自己的心态。Sky在赛后向记者表示：“确实，昨天在输给Apm70之后我晚上一直在反省自己。昨天在比赛当中临时改变了战术，这可以说是犯了比赛的一个大忌。今天，在我所有的比赛当中我都一直坚持自己的打法，虽然在对Apm70的第二场输掉了，当时也是使用了一个新战术，但是我一直坚持战术的贯彻，所以没有什么后悔的。之后的比赛虽然都很艰苦，但自己的战术让我更加得心应手。”

Sky的最终胜利自然会引发全场的欢呼，站在他身边的记者当时只感觉到电子竞技有了“主场之利”，正在朝着更加接近传统体育比赛的方向前进。

尾声

两天的赛制安排得很紧，但捧起奖杯的选手却没有露出丝毫的疲惫。在当日晚主办方升技电脑为选手准备的晚宴上，这些年轻的小伙子露出了自己的另一面，他们像热爱电子竞技一样热爱中国的啤酒，他们把一瓶瓶啤酒倒在奖杯中一饮而尽。我观察着刚刚登上王座的Sky，还略有些腼腆的他首先拿了一杯啤酒去向获得CS冠军的Virtus.Pro表示祝贺，没多久他便有些摇摇晃晃了。而后从不服输的他又拿起了一瓶中国的白酒，这一次他败得更惨。俄罗斯人在酒桌上的实力果然不是盖的，如果Sky能够有时间多看看电视，他手中拿着的就决不会是一瓶白酒而是一碗辣椒了。



高举奖杯吧

胜利者的表情总是那样令人刻骨铭心，看着他们的笑容，如果你问我ACON5与其它电子竞技大赛相比有何不同，我会告诉你：诚然ESWC、CPL与WCG是公认的世界三大赛事。但ACON5却是唯一一个融各国冠军于中国的世界大赛，因此说它是国内最大的电子竞技大赛毫不为过。



专访升技集团中国区营运总裁余敬伦先生

■本刊记者　司马平安

在现场观看比赛之余，本刊记者采访了主办方升技电脑的中国区营运总裁余敬伦先生。以下为采访内容：

大众软件：是什么原因让升技从2004年的ACON4到现在的ACON5，都对游戏领域投注如此大的热情呢？

余敬伦：2004年的ACON4取得了空前的成功，在ACON4闭幕式上我就承诺今年肯定会有ACON5供中国及全球游戏玩家再次大展身手，在合作伙伴的鼎力支持下我们做到了。ACON5被暴雪官方推荐为五大重点赛事之一，它已经确立了在全球游戏玩家心目中的地位，这也是为什么英特尔、ATI、LG、Corsair、Apple、eSys（迈拓硬盘全球总代理）等优秀的合作伙伴加入到ACON5的阵营中来的主要原因。

大众软件：和去年的ACON4相比，ACON5在哪些方面有了变化和不同？

余敬伦：ACON5全球游戏大赛和ACON4相比规模更大、赛事更精彩，在ACON5中我们增加了CS 1.6项目的比赛，ACON5全球总决赛中有来自世界各地的16支顶尖CS队伍和16名魔兽争霸选手参加比赛，参赛总人数近百人。我们扩大规模的主要原因是要吸引更多的游戏玩家投入到ACON5的游戏竞赛中来。赛事规模的扩大达到主办方和游戏玩家双赢的目的。在世界各地也都是如此，ACON5北美地区的决赛就是在E3的现场展开的。此外，还有上百人的媒体队伍随行报导ACON5西安总决赛，来自世界各地的游戏和硬件媒体将ACON5总决赛的信息第一时间报导给全球的游戏爱好者，这些都将让ACON5成为最专业、最刺激的全球游戏大赛。

大众软件：为什么这次ACON5总决赛的地点会选在西安？

余敬伦：选择西安作为ACON5全球游戏大赛的决赛场地我们考虑了很长时间。主要有几个原因让我们选择了西安：首先是升技和我们的ACON5合作伙伴都一直致力于中国市场的开拓，单从市场角度而言西安是中国西北市场的桥头堡。这里的市场容量是十分惊人的。西安的网吧无论在规模、电脑数量还是机器配置都在全国名列前茅。其次是ACON5作为一个世界规模的游戏大赛，将有20多个国家和地区的近百名参赛选手来到中国参加总决赛，我们希望参赛选手和报导媒体在享受比赛的同时，领略古都西安带给他们的文化上的震撼。拥有兵马俑及钟塔等世界遗产的西安绝对是ACON5决赛地点的首选，在这个充满文化气息的历史古城进行比赛将令ACON5成为一场终生难忘的体验。

大众软件：ACON5在游戏玩家中的影响力也越来越大，现在已经被暴雪官方认定是五大重点赛事之一，我们明年还会见到ACON6吗？

余敬伦：ACON4以及ACON5的成功举办，也证明除了韩国以国家力量支援，或是由游戏业者出面主办之外，集合世界顶尖IT品牌举办世界级游戏赛事是另一个成功的模式。作为仅举办了两届的全球游戏大赛，ACON5得到暴雪官方的认可，也从侧面说明这项赛事正在越来越被游戏玩家所欢迎，我们没有理由不把这么受欢迎的赛事继续办下去。升技和我们ACON5的合作伙伴通过这个赛事也不断强化了各自在游戏领域的品牌形象，获益匪浅。我们和游戏已经结下了不解之缘，明年ACON6再见！

《魔兽争霸》系列小说之

羽夜（上）

■江苏 七月

紫杉木的弓身在莎琳手上扭曲，两米的弓身如随时可能折断般收缩成一个狭长的弧。秘银锻造的拉丝箭头，在月光下如湿墨般凝厚，不反射出一丝光芒。One Shot，One Kill，精灵弓箭手正如她们的训诫般冰冷而强悍。莎琳看着一步步踏入伏兵圈的人类联盟部队，脸上无喜无悲，没有一丝表情。

女祭司泰兰德静静地守在她身旁。久经磨练的白虎安静得像一头大猫，蜷伏在莎琳脚旁。莎琳知道，泰兰德会等待到对方最后的魔法部队完全进入包围圈，再也没有机会后撤时才会发动进攻。那时，步兵的刀刃碰着女猎手的坐骑，矮人火枪手可轰烂她的头颅，她和她的同伴将命悬一线之间，然而这却是她们唯一的胜利机会。如果那些恼人的魔法部队没有在第一时刻被歼灭，她们会被女巫的魔法减速，变成一头头胖乎乎的绵羊；会看到那些原本应当重伤死去的人类矮人半人马在圣光下痊愈，将自己防护脆弱的部队拉入无休止的拉锯战中，再也找不到一线生机。

被血红火焰包裹的长箭骤然划破夜空，打破了死亡的寂静。如同突然出现在虚空中的利箭，尚未令人类联盟队员清楚自己的状况，甚至连慌乱都还来不及从心底产生时，成群的女战士便随着暴雨般的秘银箭闪现出来。在对手作出任何反应之前，后方的魔法部队就大半被射成了刺猬。那些脆弱的法袍无法抵挡锐利迅猛的利箭，没有经过精神强化训练的魔法部队呻吟着失去了施法的力量。

使对手措手不及的突袭为精灵们争取到了数秒的时间，然而仅仅也就是这么数秒之后，训练有素的人类部队立刻明白了自己的状况，开始试图攻破女猎手的人墙防线。步兵持盾排开，抵挡住了女猎手锐利的持刃；矮人火枪手的爆破声刺破了精灵们的敏锐听觉，霰弹穿过女猎手的缝隙，敲碎了后方弓箭手脆弱的躯干。一瞬间，原本整齐的箭手队列就不断地塌陷下去。除了直觉和运气，没有任何躲避开矮人枪弹的机会。精炼火药的力量是恐怖的，在你听到枪声传来之前，身体已成了钢片切削过的马蜂窝了。

然而，如果一个弓箭手能在漫长的战争中存活下来，除了直觉和运气，她必然还有一些别的不一样的东西。莎琳的目光冰冷，死光般地扫过战场，对那些死亡和恐惧不露出一丝情感，工具般用凝固的节奏射出自己的一支支箭。如果有人反应得如此迅速，快到足以跟上她每分钟10发以上射速的话，他会注意到那每一枚漆黑的箭头都会深深地嵌入头骨中。她在队伍中奔波穿梭，没有任何一个火枪手有足够耐心在敌人队伍里去瞄准一个晃动的影子，而且这个影子是如此的瘦弱，甚至好像不比一根杉木大多少。

两列女猎手相互之间不断交替，只要队伍活下去，那古老的月亮井中冰冷而充满魔力的井水便能唤醒她的生命力，将她的伤口愈合。任何一个试图深入追杀重伤者的敌人都会受到猛烈的围攻，无论人类的铠甲如何精致，矮人的体魄如何强健，都无法抵挡那暴雨般的秘银刃。当人类战士身后的矮人倒下一半时，莎琳知道胜局已定，就连泰兰德的箭都消去了火焰魔法的附加，开始为将来保存实力。

对方开始一步步地后撤。没有英雄带领的队伍毕竟是折翼的鹰，

只能发挥一半的力量，唯有撤退保存实力才是英明的选择。顺应如此的趋势，泰兰德示意减弱了对敌人后方的武力封锁，留下小小的开口，放任对方逃离。她们已经取得了胜利，要做的是品尝它，而不是毁了它。任何陷入绝境的对手都会爆发出难以想象的力量，而逃生的机会则会毁掉他们的战斗欲，把剩下的歼灭工作变得无比的顺利。

几分钟后，剩下一个尸横遍野，弥漫着血腥和火药味的平原，再也没有一点活着的人类气息了。莎琳放下弓，数不清自己已是多少次面对这样的场面。刺猬般面目狰狞的尸体，碎裂的头骨和污浊的脑浆混在焦黑的泥土里，散落四处的手臂和撕裂开的内脏流出令人作呕的气息。当战事结束之后，那些呻吟声就在开阔的平原上此起彼伏。她无力分辨哪些是活着的战友，哪些是倒地半死的敌人，哪些是死去幽灵的哀嚎。这一切纠缠在一起，像一只漆黑的巨手穿过那些刚刚从战斗兴奋中平静下来的新兵们身上强韧的皮甲，透过她们的肉体一直深入到她们的胸腔，抓扯着她们的内脏，让她们真实地感觉到战争的恐惧，忍不住瑟瑟发抖。

而莎琳只是静静地坐着，寂寞地望着远方。这么多年以来，她早已面对了太多如此的战斗，见识过了那么多死亡、毁灭、痛苦与悲伤，早就令自己的灵魂长出月石般粗糙坚硬的“厚茧”，将一切美好的事物遗忘。这样就好了，她知道，只要自己活下去，就好了。在部队，她没有朋友。如果她曾经有过，她们也在战争中死去，成为枯骨被埋葬，然后多半再被挖出来成了亡灵战士。没有人能像她一样坚定地活下来，于是她不再有朋友。因为她知道，战士不需要朋友；她们没有那么多感情，可以用来为朋友悲伤。

清理战场的工作一如既往地缓慢。那些翻尸工作不是她的事情，留给新人去锻炼自己的神经。在这个百无聊赖的时候，她不知道是要让自己忘记什么好，还是让自己回忆起什么好。

在这样的肮脏和混乱中，没有人注意到一个被两支利箭刺穿的身体在缓缓地抬起自己的手臂，咒文的红色徽记在空中成形，然后凝聚起来，被强制压缩的能量燃起一阵空气灼烧的气息。带着这样的气味魔法飞弹越过满是尸体的旷野，朝休息的精灵群飞去。莎琳原本是可躲开这个耗尽最后生命力发出的魔法的，因为它的速度并不快。但由于她陷入了迷茫的痴呆状态，仅仅感觉到背后一寒，脑子里突然觉得好像有什么撞了进去，闪现出遥远的记忆来。

然而，她还来不及见到到底是什么样的记忆，就失去知觉，晕了过去。

莎琳开始飞奔，像风一般地穿过冬夜的密林，丝麻大衣在她皮肤上沙沙作响。这声音盘旋缠绕在冷杉和粗糙的榉木树皮上，竟如寂静中的音符般引起夜栖鸟儿的回应。这是安宁平和的夜晚，她的脚步声却打破了森林密压的寂静。她仓促地在林间穿行，似乎这就是自己一生中最后的一个夜晚，于是她便显露出精灵罕见的急躁，在空气中遗留下了淡淡的轻香。她不明白自己的脚步为何如此的仓促，自己的心跳为何如此的不规律，甚至连她独自面对半人马纵队时的紧张感也无法与此相比。莎琳知道有什么在等着她，但却不能把它说出来，似乎一旦说出，就会失去。

那张线条修长而表情坚毅的面孔从森林的深处浮现在她的面前。那一瞬间，整个世界好像潮水一样向两旁退去，不见踪影。她唤起自己爱人的名字——芬瑞尔。他在密林中静静等待，因为这面临生死离别的爱情而不安，几乎遗忘了自己的优雅，颤抖着环顾四方。这对情人的幽会因为恐惧和死亡的威胁而变得格外热烈起来，抛弃了繁琐古老的礼仪，一见面便不抑制地激吻起来。激烈的喘息声甚至惊扰了孤独的猫头鹰。他们自己试图释放出原本打算延用一生的热情，将此刻彼此的记忆铭刻下来，不会由于战争而被遗忘。

在缠绵的热情包围中，莎琳突然惊醒，只觉得后背井水冰凉的快慰。一瞬间，那些已在漫长的战争中几乎被遗忘的往事潮涌般浮现在她的眼前。

莎琳开始清晰地回忆起在多年前的一天早上，当清晨的阳光透过杉树，离别到来之时所发生的一切。她清楚地记得芬瑞尔是怎样地叫住她，握住她的手，用低低的磁性声音告诉她，他会在这里的森林中建造一间树屋。那间树屋会是那样的高耸华丽，用坚实清香的檀木砌成；在每一片木板上都雕刻着他们两人的名字，淡淡的清香会吸引鹦鹉和燕燕在那里筑巢；墙壁上会长出纠缠的花蔓，而他会在这里寂静地等待。她回来之后，便会和他住在这个幽深无人的密林中，一生一世相守，直到千年之后他们的命灵同时从天际坠落，令他们彼此依偎着死去。

当他们的手分来临之时，阳光已驱散了天空最后一丝阴霾。从这一刻起，莎琳不再是美丽修长的女子，而是手持长弓，背负利箭的舞者，成为一个随时可为胜利而牺牲的战士。从此在她指尖舞动的将是彼此的生死，正如训诫所言：One Shot，One Kill。

谁也没有料到战争如同陷入沼泽般肮脏难行，就这样像忘却了时间一样持续下去。从那时起，这漫长的战争一步步地磨灭掉她身上全



部所有的情感，将她变成了一部完美的战斗机器；忘却了恐惧和悲伤，也忘却了那些爱恋和誓言，所剩下的只是一副拔箭、瞄准、拉弓的架子而已。而这一切，她毫无选择，要么改变，要么死去。早在第一场战斗中，她就理解了这个道理。那时候，她不像现在一样冷漠，也不像现在一样冷静。

她还记得第一次那支漆黑的秘银箭，是如何从自己的指尖流走时的情景。她在第一次战斗中和5个弓箭手在一起，而领导者，却是那个孤僻冷漠的守望者玛维。

守望者不像女祭司泰兰德一样发布指挥命令，也不教导她们该如何面对敌人。她一个人隐藏在阴影之下，孤独地望着远方，丝毫不理睬自己队伍的情况。当年，莎琳对这样的领导感到困惑不解，直到当自己变成这个样子之后，又开始疑惑玛维有着什么样的故事。这些疑虑在当时是没有机会显露的，因为她们的首战，面对的敌人是亡灵，那支由恶臭和腐尸组成的队伍。那是她第一次真实接触邪恶力量，在此之前，不死生命不过是遥远的传说。然而当她离开森林一周之后，便和这样的传说面对面了。

那些尸腐恶臭甚至在食尸鬼尖细扭曲的身体从夜幕的掩盖下显露出来之前就充斥了整个空间，莎琳觉得那种让人头昏目眩的恶心快让自己死去，然而自己却不能做任何事情来遮挡住这股气味——她必须静静地守在那里，让夜色将自己的身躯包围起来，哪怕是抬手掩住自己的口鼻也可能暴露自己的行踪。



玛维一个人守在前方，直到巫妖被灵浮术托起的身影进入弓箭手的射程内。寒光乍现，即便是紧紧盯着守望者的莎琳也没有看出她的动作来，青灰色的飞刃划破夜色，钉入了巫妖的身躯。对方来不及给自己披上冰霜铠甲，匕首的剧毒就渗入了它的血液，令它浑身颤抖，行动立刻变得迟缓。

莎琳知道此刻她该放箭，然而身体却好像被蜡凝固住一样，动弹不得。5支利箭陆续刺入巫妖的身体，那种尖锐的哀嚎让莎琳颤抖起来。那一瞬间，身旁突然爆发出冰环来，被直接命中的战友一瞬间凝成坚硬的冰雕，然后哗啦啦地碎成冰片散落开。身旁的另一名弓箭手被扩散开的寒气淹没，直愣愣地失去知觉倒在地上，发出一阵闷响。本已搭在弦上的利箭失去控制抛射而出，在半空就直坠下来，插入地面。那股冷气涌过来，莎琳僵硬的手指一抖，离开了拉满的弓弦。

她呆呆地看着那支秘银箭划破潮湿粘稠的空气，带着那种嘶嘶的破空声，向已半死的巫妖飞去。她看见巫妖指甲的冻气已凝结成环，试图再次释放魔法。这时箭已没入它的右臂，原本凝结的咒文突被打破，巫妖一滞，只听见散刃尖锐地呼啸响起，将它的身体切成了两段。

莎琳就这样呆立地注视着巫妖的魂魄从旷野里升起，向古墓漂去，完全没有发现那群疯狂的食尸鬼已逼近到自己的面前。这群不死怪物原本已遭到散刃的重创，然而它们没有知觉，不会疼痛，仅仅受嗜血欲望的支配。3个食尸鬼一涌而上，将那个冻成碎片的尸体撕裂，吞食下去。冰块与骨头在它们的坚硬利齿下发出嘎吱嘎吱的碎裂声，几乎撕碎了她那纤细的神经。

她疯狂地朝脚下射出一支支箭，逼退那些散发着血腥臭试图扑倒她的巨嘴。她看着自己身旁的战士一个个因为失手而被击倒，然后被蜂拥而至的食尸鬼撕成血肉模糊的碎片，有的甚至只能发出一声尖锐的惨叫而已。几乎就在一瞬间，周围就只剩下她一个活人了。

她以为自己已经死定了，直到闪光出现在自己的身后。还来不及明白发生了什么，散刃在耳边呼啸而起，刺入了围攻上来的食尸鬼单薄的身体里，让这些不死的魂灵安息下来。在守望者闪着寒光的环刃紧逼下，仅存的几个食尸鬼迅速地从莎琳面前逃离。

突然间一切安静了下来。陡然消去的压力，就好像抽掉了莎琳的脊梁一样，让她瘫软下来。半晌，她才爬起来，绝望地试图在战场上寻找到一丝战友活下来的痕迹。但看到的只有撕裂的内脏，刨开的胸腔，扭曲的面孔。走到开始时的位置时，她看到了那个被冰冻起来的头颅，上面凝固着开始那一刻的恐惧和坚定。那个眼神原本是盯着远方的敌人的，而如今，却只将那种憎恨倾泻到莎琳的眼中。

呻吟声从身旁传来。莎琳猛地回过头去，看见那个被冻伤倒地的战友艰难地试图站起来，却无法控制自己的身体，只是不断地颤抖。莎琳跑过去，扶起她。“怎么样？”她问。

回答却是一阵混浊的咕噜声。莎琳扬起对方的脸，只见那青灰色的面孔上没有一丝表情。突然，对方狠狠地抓住了自己，猛地张开嘴向她脖子咬去，那尖锐的獠牙绝非源自精灵的血脉。

刹那间，寒光骤现。那个头颅失去力量，从脖子上掉落下去；青乌的血液从动脉喷出，染了莎琳一脸。在那片青乌和恶臭的纱幕掩盖下，她看见玛维冷冷地望着她说：“感谢你的运气吧。活着，不是那么容易的事情。”（未完）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《要塞2》《精神世界》

《洛克人X8》Hard难度下S级评价心得

■北京 许灵

本人终于进入了《洛克人X8》S级猎人行列（Hard难度），现把心得体会及通关成绩告诉各位喜爱《洛克人X8》且正在为此奋战的朋友，希望更多的人迈入S级猎人行列。

想打出Hard难度S级评价最好是2周目，得到X究级铠甲、黑色Zero配备西格玛大刀和白色AXL。另外每关要至少通过一次（除了最后一关），不然还要打Boss，影响通关时间！路上的Metal尽量不要吃，那个与通关成绩没联系，吃了还浪费时间划不来。

以下是Hard级每关拿S级要点和本人初步过关成绩：

Noah's Park（蜘蛛）

使用人物AXL，Zero

过关时间：（2：34）路上尽量用冲刺，基本上很容易就能满足条件！

打败敌人（135）：路上遇见的敌人全部用黑Zero的大刀就能轻松解决，基本上一两下一个。

最高Combo（105）：在两个密室里用AXL的光线枪不停扫射蝙蝠和蜜蜂，基本上不伤血的话就能满足条件。

Troia Base（向日葵）

使用人物：配备全套红色装甲的X和AXL

根据目前网上的记录，我认为我使用的是最优化的通关方法！

过关时间：5：08

打败敌人：159

最高Combo：118

第1关是赚取击敌数和Combo的关键，用X的一段蓄力攻击，一蓄满就放，当然要事先记得所有敌人出现的地方，多练习一下很轻松就能办到。

第2关用AXL的火焰枪，运气好3秒内就能解决，就算没运气肯定也能进入上级。

第3关用AXL的熊猫炸弹，只要能动，立刻跳上小型机器人右边的平台不停发射炸弹，一般能在它消失前搞定，最短可在2秒内搞定。

第4关用X红色铠甲的特殊攻击，只要2个小型机器人同时出现在屏幕上就放，放完后接个合体攻击轻松搞定，最短时间可在1秒内。

第5关用AXL的甲虫发射枪，不停向右上方攻击，一旦它缩小到打不中时立刻改往左上方打，基本上5秒内搞定。

第6关用AXL的寒冰枪，3秒内搞定。

第7关如果是两个士兵，就用AXL的熊猫炸弹不停攻击，消灭后肯定是上级，而且所需时间最短。

第8关用AXL的光线枪，尽可能快地消灭吧。

打完后必定是S级，另外最后还可见到FC上的"剪刀怪"。

Primrose（蚂蚁）

使用人物：黑Zero和AXL

过关时间：3：49

打败敌人：51

最高Combo：107

这关只要用黑Zero配大刀开路，路上的敌人全部消灭，Metal不吃，很容易就能满足时间和击敌数的条件。至于Combo数，在到最后Boss房之前，在向下的楼梯上用AXL的普通子弹连续消灭每个敌人即可达成，那个有盾牌的机器在它正上方向下击毁它，这样省时而且比从正前方击败它能拿到更多的Combo。

Pitch Black（影螳螂）

使用人物：黑Zero和AXL

过关时间：2：47

打败敌人：151

最高Combo：312

这关的重点在击敌数和高Combo。除了密室全用黑Zero配大刀来打，在有很多探照灯的地方一定要故意被探照灯照到，然后消灭出现的士兵，多被发现几次就能赚到足够的杀敌数。高Combo要在一个出现很多士兵的密室里用AXL的光线枪来赚取，不伤血全部消灭基本可达到300。

Dynasty（水母）

使用人物：随便

过关时间：0：55

打败敌人：0

最高Combo：50

这关一定要注意在那段遂道前面所有补充武器槽的光球的位置，一直加速紧追水母打，只要能跟紧它，一般能在出隧道时消灭它，这样基本上就能打到S级。难点在于加速会消耗武器槽，而且只要能加速就要立刻加，这样武器槽会消耗得很快，所以一定要记得回复光球的位置。一边打一边吃，高Combo就不是梦想了。



Central White（雪人）

使用人物：X和AXL

过关时间：7：18

打败敌人：184

最高combo：99

这关是难度最高的一关，因为3样条件卡得很紧，时间一直加速就很难打到足够的敌人，所以关键在于直路上所有的敌人基本要尽力消灭。选AXL的优点在于子弹可连发，很容易封锁2/3的路面，在直路上可不加速。敌人少时要把握住机会全部消灭，多时就在路中间左右不停地摇摆来消灭，必要时还可费点血撞击敌人，撞完后立刻换X攻击，等血回复满后再换AXL。一旦到了弯路或有断层的路段就要开始不停加速，路上的敌人尽可能消灭，然后那个飞机形状的Boss第1次出现时是赚取高Combo的好时机，先用X的蓄力攻击把飞机尾部中间的两个黄点打掉一个（最好能都打掉），这样飞机只能用机翼放2个紫色的攻击球，躲起来更容易。这时换AXL用连射击打它的中间地带，一定要打到80Combo以上，再补一轮攻击就解决了。这以后的一段路还是按照前面的原则，直路重点赚击敌数，弯路和断层路段着重加速赶时间和顺带着消灭敌人。飞机Boss第2次出现时靠X的蓄力攻击，一定要尽快地消灭。



Metal Valley（甲虫）

使用人物：黑Zero和白AXL

过关时间：4：02

打败敌人：32

最高Combo：90

这关难度在于高Combo，因为机器人一直追着你，一旦伤血之前累计的Combo就白费了。一开始用白AXL的光线枪，除了地上的那个会防御的头盔状机器人，其他尽可能全消灭掉，这是赚高Combo的好时机。用白AXL的原因在于他可一直悬浮于空中攻击，而大机器人每次攻击完后会僵直一段时间，这时如果你事先让白AXL悬浮于半空中攻击，那么大机器人的手正好碰不到你，为你争取了更多的时间去赚高Combo，只要赚到38次以上就大功告成了！在反追机器人途中，地上那些往空中吐红色球的机器也可消灭掉，这样击敌数就能满足了，时间不用担心，只要你中间没什么耽误的话，基本上能满足时间要求！

Boost Forest（熊猫）

使用人物：黑Zero和AXL

过关时间：3：43

打败敌人：59

最高Combo：363

这关要注意的是除了两个大密室外，全用黑Zero配大刀解决，路上遇见的敌人尽可能消灭，遇见大机器人离远点，用一个三连击应该就能搞定，中间能冲就冲，不出意外的话过关时间和击敌数就能达标。高Combo在密室中用AXL的光线枪击毁机器人来赚取，基本上机器人在刚要击中你前就能将其击毁。

Inferno（火鸡）



使用人物：黑Zero和AXL

过关时间：4：34

打败敌人：62

最高Combo：20

这关没什么难度，只要将路上的敌人基本上全消灭，密室房不费血通过，就能达到S级。

Jakob（vile）

使用人物：黑Zero和AXL

过关时间：3：21

打败敌人：100

最高Combo：174

赚取高Combo的难点在于，电梯运动时用AXL的光线枪对上扫射，这样很简单就能打到90多的Combo。要达到最高185以上一定要注意AXL和黑Zero的配合。中间电梯停下时会出来几个士兵，拿盾牌的一定要切换黑Zero来打，一般用大刀砍2下就死，不能多砍。后面出来的拿刀枪的士兵一定要用AXL的光线枪来消灭掉，一旦电梯又动起来就要不停扫射，这样能在第一时间衔接前面所打的Combo。注意，并不是每次电梯停下来打士兵时都能衔接到Combo，大概只有那么一两次，所以要想打到高Combo一定要抓住机会，最后一次电梯停下来时拿盾牌的士兵一定要用黑Zero的破防绝招来打，这样只要电梯停下来打士兵时第一时间消灭他们，就能满足过关时间要求。路上的敌人一定要全部消灭，最好能不伤血过关，这样就算打不到180多的Combo，差个10多下也不会影响拿到S级。

Gateway

使用人物：究极铠甲的X和白AXL

过关时间：8：00

打败敌人：0

最高Combo：35

这关全是Boss，难点在于高Combo。能赚得高Combo的唯一Boss就是雪人，它与一般Boss的不同之处在于它会发出雪花和冰锥，这些东西用AXL的光线枪击掉就能拿到高Combo。打完冰锥、雪花就打雪人，这样连贯下来能打到30次以上，其他Boss就靠X究极铠甲的必杀技来搞定吧，堪称神速啊！

以上就是所有关卡得到S级的心得，另外顺便提一下片头隐藏关卡的出现条件：在你完成有隐藏关的关卡后，接着在完成其他关卡时自杀，不要接关，然后回研究所，再次进入选关画面时就能得到所有的隐藏关了。如果不行，就在完成所有8个Boss后，在JAKBO那关自杀，不续关回到研究室，再次到选关画面。P

《实况足球8》游侠完美汉化版、《三国志Ⅹ（中文加强版）》楚汉剧本，是本期补丁铺首选推荐的精品补丁！

■游侠补丁网 水寒

《实况足球8》游侠简体中文最终进化版（World Soccer Winning Eleven 8）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/we8cnns.exe

使用方法：执行We8cnns.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载680MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。

补丁效果：包含完美简体中文汉化、完全中文实名、最新王涛中文解说、全新游戏界面、新球场草皮效果、全真球衣、最新转会、全新音乐、新鞋新球等功能。（游侠WE工作组基于WECN2.0开发制作，感谢完全实况技术支持）

《帝国荣耀》补丁（Imperial Glory）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ImperialGlorycd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《地球帝国Ⅱ》v1.10升级档及补丁（Empire EarthⅡ）



补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ee2110cd.zip

官方v1.10升级档下载地址：http://www.sierra.com/file_list.do?gamePlatformId=1729

使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.10版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《地球帝国Ⅱ》原创简体中文汉化包完整版（Empire EarthⅡ）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/ee2cn3.zip

使用方法：将压缩包内的Db.zip文件覆盖到Sierra\Empire EarthⅡ\zips下，注意不要再解压此文件。

补丁效果：将游戏完整汉化为简体中文版。（感谢游侠荣誉会员失真音原创制作）

《要塞2》v1.2升级档及补丁（Stronghold 2）



补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/sh212cd.zip

官方v1.2升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_9406.shtml

使用方法：先执行官方升级档，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.2版的升级，且游戏时无需放入光盘。

《超武阴谋》补丁（Conspiracy Weapons of Mass Destruction）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Conspiracycd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《霸权战争》补丁（Domination）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Dominationcd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《限制区》补丁
（Restricted Area）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Restrictedcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《三国志X（威力加强版）》中文版最强原创剧本之楚汉战争

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/s10pkch.zip
使用方法：将压缩包中“剧本”文件夹内“Scenario”下的剧本文件复制到相应文件夹下，再将“覆盖用文件”文件夹内“Msg”下的文件覆盖到游戏安装目录下的同名文件夹下。请自行备份源文件以便还原缺省剧本，务必参考“使用说明.txt”。
补丁效果：原创了3个时代的楚汉战争过程，增加3蛮族，根据史实创作250余武将，是目前最强的三国剧本。（感谢游侠荣誉会员M.K原创制作）

《神偷3》官方简体中文汉化包+游侠初步改良版
（Thief 3：Deadly Shadows）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/T3e2c.exe
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：将任意版本游戏汉化为官方简体中文版，且作进一步改良修正；游戏时无需放入光盘。（游侠论坛版主poseden根据官方简体中文版制作，感谢msl7908、Soonco、小旅鼠）



《喋血街头2——周末启示录》补丁
（Postal 2 Apocalypse Weekend）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/p2awcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《近距离作战——先发制人》补丁
（Close Combat：First to Fight）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/CCF2Fcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《车神3》官方繁体中文汉化包
（Driv3r）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/drivr3E2CHT.EXE
使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。
补丁效果：将游戏汉化为官方繁体中文版。（游侠论坛版主poseden根据官方繁体中文版制作）

《沸点地狱》补丁
（Boiling Point：Road to Hell）



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/BoilingPointcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《猎杀潜航3》v1.2版升级档及补丁
（Silent Hunter 3）

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch20/Sh312cd.zip
官方v1.2升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_8814.shtml
使用方法：先执行官方升级档，再将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.2版的升级，且游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第十一期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

电影的游戏化之路，怎样才能成功？

《星球大战前传3》电影的硝烟还未散去，据说又有一款“星战”系列的游戏将要出笼。陈凯歌的《无极》还未上映，就有公司签下《无极》同名网络游戏的授权。

电影、电子游戏等被并称为九大艺术形式之一。电影改编为游戏，似乎可被理解为艺术形式之间相互贯通，而两者之间的共通也体现了最大的商业价值。西方有《蜘蛛侠》《哈利·波特》《猫女》，东方有《少林足球》《七剑》《十面埋伏》……大有成潮流之趋势。然而，电影改编的游戏中，却鲜有成功的大作。

这样的商业模式是否可行？电影的游戏化之路怎样才能成功？让我们看看网友的意见。

新浪网友 柳树清秀

将电影游戏化，可行但难度很大，因为这种游戏将受到电影的约束。首先，玩家需要新的挑战，需要新的刺激，因此游戏不能完全忠于电影。另外，玩家也需要在游戏里找到电影的影子，因此游戏也不能太过脱离电影。这就对游戏开发者提出了很高的要求。

有一种比较成熟的做法，就是让游戏从另一个角度来诠释电影。譬如，《魔戒》本应适合做成龙与地下城那样的角色扮演类游戏，但《魔戒·中土大战》却把这个题材做成了即时战略游戏。这给玩家一个全新的体验，是一个成功的例子。

新浪网友 混世魔王online

游戏和电影共同作为娱乐的方式，天生就注定两者可互相转换。甚至有宣传口号“可以看的游戏，可以玩的电影”。大片改编成游戏或是著名游戏改编成电影时，应保留原汁原味，可以改编但一定要注意原来（游戏或电影）创作的基础和本质！

晶合后院 玩火少年

每次美国一有什么大片，紧跟着就会出一款做得巨烂无比的GBA游戏出来……纯粹就是抱大腿……

晶合后院 中崎峻

游戏化之路如果想获得成功，甚至是获得超过电影的效果，那么电影厂商和游戏制作商之间，必须协调好一切可能发生的事情。比如厂商应该尽早、尽可能详细地给游戏厂商提供各种资料，游戏厂商应该更早地进行游戏的整体定位、设计，包括耐玩性、乐趣性等。无论哪边脱节，电影的游戏化之路都会立刻变成泥泞不堪的羊肠小道……

新浪网友 JHBT*Wolfgang.net

电影游戏本身就是局限性的，在同等游戏质量的前提下，游戏的人群不可能向大众化发展；而游戏制作公司对电影研究不透，又使得本来就不多的Fans失去对游戏的兴趣。这个恶性循环是对游戏电影发展的限制。电影本身的成功不一定带来游戏的成功，但电影一旦遭受恶评，游戏必然下场凄惨。像《猫女》，本来电影就烂得无以复加，你还奢求游戏会有市场吗？无论如何，质量始终是第一位。

晶合后院 空心竹

尽量在任务设定上接近原作，而且制作精良点，Bug少点。在原作基础上加点任务，多个MM什么的。比如蜘蛛侠吧，其实大可做得再好点，如贴图再精良点。行人见到蜘蛛侠飞来飞去的，总该惊讶一下吧？这样才有乐趣。之后搭配上随机的小任务，漂亮的女朋友，如果再添加上点养成的成分，估计就是很不错的游戏了。

晶合后院 浅色回忆

也许在不久的将来，电影即是游戏，游戏即是电影。

晶合后院 anmi

个人以为由电影衍生而来的游戏永远不会比电影更出色，只能算做电影周边的附产品而存在，只能是为了赚影迷更多的钱而存在，就像玩具图书一样。

新浪网友 薇薇

电影其实是游戏脚本，就看怎么实际运用了。

晶合后院 炎隐

电影本身属于展示性的，游戏则属于互动性的。一个是观看模式下，只要你去旁观，没有必要做什么或者去思考，你就可得到答案；一个则是你必须去做些什么，不然你只能停步不前。如何让展示性的剧情变作真正互动性的游戏，我想这是改编游戏真正成功与否的关键。

新浪网友 暗黑10000

电影改游戏，可改成角色扮演、动作、冒险、射击、策略等等类型的游戏，具体要根据电影的剧情而定。打个比方，《魔戒》其实可改成即时战略类型的游戏。游戏重点可侧重于人类、精灵、树人等与兽人、半兽人的战争，阿拉贡、甘道夫等可设定为英雄（类似魔兽），单机的关卡就是各个大战役。在不改动电影原剧情的前提下，稍微改动游戏的某些细节，比如荷比人佛洛多、山姆也可设定为英雄；有关他们的关卡，可做成类似魔兽中的RPG地图那样，2个小英雄独闯，或杀或躲……其实说到底，电影改游戏，主要就是看改得是否有创意。

晶合后院 焱之修罗破天

目前电影在游戏化道路上进入了一个误区。电影和游戏是两种不同的艺术表现形式，如果游戏开发者拘泥于电影的局限，那游戏只能成为电影的附属品，无法在游戏中达到一个新的高度。实际上，电影游戏化的目的，是由一个经典进入另一个经典。游戏的开发思想应该是基于玩家在电影中取得的震撼，在游戏中得到另外一种感悟，如此电影游戏化才真正是成功的。

可惜在商业化心理的作用下，游戏的开发不免受到影响。商家对于利润的追求，致使“电影游戏化”变成一个“借鸡生蛋”的商业游戏，这就免不了出现众多粗制滥造的电影游戏，极大伤害了广大电影游戏爱好者的感情。P





（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

林晓： 马上就要到总第200期了，激动啊，抓狂啊！聊天室200期怎么做啊……（电子土豆那边嘀咕，“是不是空调又坏掉了？”）亲爱的读者，要不你帮我想想？我的E-mail:linxiao@popsoft.com.cn，有好主意就赶快告诉我。

榜单热评

“半条命”：要寻找短兵相接的刺激感觉，半条命对于那些想实现儿时的拼杀梦想是一个不错的选择！（61.132.31.＊）

“仙剑”如今利用电视剧重新反弹。我们老玩家作为标准的仙剑“粉丝”，一边看电视，一边重温游戏。我妹妹居然把老爸老妈一起拖下水了！可见仙剑的魅力并没有随着时间的推移而减弱！（219.141.1.＊）

拥有游戏的生活是一个可爱的世界，但请记住，生活并不是一场游戏！（202.196.228.＊）

“实况足球8”终于有了CCTV-5主持人的中文配音了。（218.58.155.＊）

剑能被砍旧，铠甲能穿旧，手镯、戒指能戴旧，唯有心中的“传奇”不能旧！（211.137.41.＊）

其实，《墨香》是一款很有特色的网络游戏。（218.89.63.＊）

《魔兽世界》的开放不是一般的轰动，玩的人不是一般的多，排的队不是一般的长，游戏中不是一般的“卡”；因为卡而挂掉的人不是一般的多，地上的尸体也不是一般的量……（222.217.19.＊）

魔兽也疯狂

晶合后院 kellerstorm

在四川区的“阿兰卡拉”服务器，联盟组织了一次大规模的进攻。本次进攻是由废弃联盟会长（废弃烈豹）和我（废弃圣医）发起的。我们先联系了6个行会的会长，在得到回应后，决定在7点进攻幽暗城。随着时间的逼近，联盟的人越来越多，服务器不能承受了。几次断线之后，7:45正式发起攻击。300多联盟的人从四面八方进攻。先是在沿途清理了几个落单的部落，然后在8点整到达幽暗城。部落的人根本不敢先动手，但是有些人不听命令，冲了进去，引了60级精英出来，不过很快就被打倒。这时，联盟开始四处寻找部落的人，一部分在外面招架刷出的精英，另一部分在里面清光了所有看见的部落。很多玩家在里面是被卡死而不是被打死，但又被74和医生救起。就这样，部落靠着幽暗里最强的NPC做后盾，挤在一个小房间里。大家看见平时嚣张的部落也有害怕的时候，太过兴奋，于是大举进攻，不把经营放在眼里。就这样部落的人很快就死光了，我们的人也死了很多，不过很快又被救起。就这样一直到10:10，部落的人差不多都到了；而联盟的人因为卡死很多，所以走了。今天的战争宣告结束，大家在告别以后都飞了。

这次的进攻是要给部落看看，联盟也是不好惹的，联盟也有很强的时候。

这次进攻总结出了很多经验，就是要有经验的领导指挥，大家要在一起，不要走散了。

晶合后院 泰戈尔

公测封顶45级，他能打过60级的NPC？怀疑ing……

晶合后院 善良的猫

玩到45J的人，自己心中会有数，这是真还是假。这个世界就是这样。

永远的仙剑 网游情缘

晶合后院 卡拉马佐夫

之一 月如的手艺

话说某日，逍遥正在酒楼吃饭，一抬头看见晋元正上楼梯，于是招呼过来共同进餐。

“唉，好惨。彩依今天有事不在家做饭，我只好来酒楼吃。”

“你比我幸运多了，月如坚持要自己做饭，所以我只好出来吃。”

之二 善用心计

灵儿见到月如兴高采烈地说：“逍遥跟香兰接吻，正好被我撞上了！”

月如气呆了，“吓！那你怎么办？”

“逍遥当场答应给我买一条天蚕丝带（11 000）。”灵儿得意地回答说。

“那要怎么‘修理’逍遥？以后把他困在仙灵岛或林家堡，别让他和香兰姐妹见面如何？”月如关心地问。



“不，我还缺一双我的魅影神靴（27 000）呢！”灵儿颇有心计地说。

为了忘却的纪念

■晶合实验室 冰河的内存条

“纪念”，就是寻找一件普通的事物，按照它在时间长河中所处的位置，以及对当时和现在周围人和事的影响，进行强调。我不知道这个解释到底对不对。作为一根内存条，我每天的工作就是按照CPU传来的指令，把硬盘“大哥”传送来的数据安排整理，转交给CPU分析计算。CPU忙不过来时，很多东西就要在我这里暂时保留。说白了，我的工作和人世间叫“秘书”的职位差不多。“秘书”这个词什么意思我从前并不知道。不过我的主人冰河常调用QQ软件与各种各样的人聊天。听得多了，我就从一根少不更事的内存条变成了一根思想复杂的“老油条”。有时也尝试说一些听上去稀奇古怪的话。说得多了，CPU就会不耐烦，显示器上出现“×××地址错误”之类的信息。很多人都遇到过这种情况。他们不知道，那是我们内存条孤单得太久，开始学习思考的结果。

为什么我会忽然提到“纪念”？可能有两个原因。其一是据说我所服务的《大众软件》就要到十周年庆典，正在筹备庆祝和纪念活动；其二是冰河的一个好朋友叫做什么风行水的，近日离职去追寻自己的什么理想——这是我无法理解的理由。不过冰河、星尘他们好像能理解，还面色诡异地“密谋”要“纪念”些什么。我不知道这个风行水是不是以实现理想为名，实际是欠着他们的钱没还而跑路了。

说是纪念，不过编辑部里众人整天忙忙碌碌的样子，实在不像要纪念什么。照我的理解，纪念是要郑重其事做些什么的。可就拿我最了解的冰河来看，他整天除了向一些乱七八糟的人提问之外，就是忙着写几万字节的东西，“整”得键盘老诉苦说没时间休息。写的具体内容我还不能理解，毕竟我跟他一起工作才3年。不过我觉得他多数时间很不严肃郑重，因为他经常会停下来调出一些程序，和鼠标“较劲”。从经过我传送的指令来看，我觉得他是在玩。

这个单位里有很多爱玩的人，我经常能听到他们就一些名字吵吵嚷嚷，如《仙剑奇侠传》《魔兽世界》。在某些特定时间，他们还会把这些名字排列起来陈述一番。这次冰河就从同事那里拿到了一张满是名字的列表，其中就有我刚才提到的那两位，分别站在“网络游戏”和“单机游戏”的行列中。作为内存条我理解它们的区别在于被调用频率的多少。冰河的机器里几乎调用过所有“单机游戏”的程序，但唯一我还能经常见到的是《魔兽争霸III》。有好几个叫做“仙剑”的家伙曾在最近来来往往，冰河调用它们时念叨着要“纪念”什么。但结果是他写了几千字节的东西，对另一个和“仙剑”有关的玩意儿不屑一顾。然后那些“仙剑”的程序就都消失了。所以，我想这个纪念最终也不过是拿来做了一个借口。

至于“网络游戏”，站在行列第一，叫做《魔兽世界》的家伙我很面熟。这个家伙现在天天都要来打扰我。不知道它和那个《魔兽争霸III》有什么关系，也许它们是“表兄弟”。它们的“父母”应该很为它们高兴，毕竟兄弟两个都能得第一是件很光彩的事情，搞不好又会被人拿来纪念一下。至于其他那些稀奇古怪的名字，我都没有见过。也许它们比“魔兽”兄弟还要好，可是作为内存条的我没见过，实在不知道它们到底是怎么回事。也许这就是我们作为机器零件的局限，对于没有了解的东西，我们只有老老实实地说不知道。

不过我能明白“网络游戏”比“单机游戏”更加受人欢迎。这从名单中的名字身后的数字可以看出来。据说那是很多人投票的结果，象征着他们很喜爱这些东西。我想他们一定有自己的理由，不过我是无法理解的。冰河曾经对别人说“蝴蝶飞不过沧海，蟋蟀看不到春天”，我想对我来说是一样的道理。程序这个东西虽然天天从我的体内往返穿梭，但我知道它们不过是一连串二进制的代码而已，实在不明白为什么他们会为了这些代码又哭又笑。很多时候，自己最熟悉的东西，反而就是最陌生的。

我已工作3年了，对一根内存条来说，也算是“廉颇老矣”。不过据说这两张名单上的名字很多已在这里徘徊了五六年。我无法想象在我出现之前的岁月它们是怎样度过的，是不是也是这样被很多人夸赞，却难得被谁调出来玩弄一下，让我这种不谙世事的内存条有个了解的机会。从我这3年的经验来看，它们肯定也曾像《魔兽世界》这样天天被人玩耍，不过最终还是慢慢寂寞起来。等到最后可能人人都会在它的名字后面划一个勾，不过却已想不起来它们的“庐山真面貌”。他们没有我的记性好，只要在我这里走过一次，我就能记得它们的启动画面。可就是这样，还是有很多我没有见过，无法理解的东西。他们把这些东西拿出来说要纪念，我不知道他们到底纪念的是什么。

其实说到底，纪念就像人间的节日，我们这些零件是无法明白有什么意义的。只有人类才知道，他们为了很多奇怪的名目搞了很多奇怪的活动，最终的结果我也无法理解。不过每次看到从我体内流过的那些图片，我知道，他们就是在用不同的方法，寻找自己。我知道我自己是一根内存条，他们最终明白自己是什么了么？我不知道。

我想那些名单上的名字，可能还要停留在我的记忆中很久。说实话，名字总被人想起，但却不了解是怎么回事，应该是件很可笑的事情。可惜这种事情，就注定了要不断地发生。不知3年以后，“风行水”这个名字，会以怎样的面目出现。谁知道他是去追寻了他的理想，还是“躲债”逃跑了。谁知道呢？谁又在乎呢？

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 冰河

魔兽世界：大家都说好，那么就应该看看到底好不好。
英雄无敌3：玩这个游戏都不耽误你吃饭看电视。
明星志愿：老游戏，但是里面包含的奋斗的辛酸到现在也没有变。
心跳回忆：又到高考了，会有人在树下对你表白吗？到这里回味一下吧。

龙虎榜

我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1. 魔兽世界	1287	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 梦幻西游	828	网易	2003年	网易	↑
3. 泡泡堂	823	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
4. 大话西游II	765	网易	2002年	网易	↑
5. 天堂II	693	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
6. 剑侠情缘Online	600	西山居	2003年	金山公司	↓
7. 轩辕剑Online	527	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
8. 天骄II	474	目标在线	2005年	目标在线	○
9. 魔力宝贝	465	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	○
10. 仙境传说（RO）	417	Gravity	2003年	游戏新干线	↓

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降	本刊评分
1. 魔兽争霸III——冰封王座	783	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↑
2. 仙剑奇侠传	766	大宇	1995年	晶合时代	8.6	↓
3. 仙剑奇侠传三外传——问情篇	669	上海软星	2004年	寰宇之星	7.5	↑
4. 暗黑破坏神II——毁灭之王	583	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	○
5. 半条命——反恐精英	554	SIERRA	2001年	奥美	8.8	↑
6. 轩辕剑叁外传——天之痕	441	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↑
7. 仙剑奇侠传三	416	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	↓
8. 仙剑奇侠传二	372	大宇	2003年	寰宇之星	7.1	↑
9. 星际争霸	347	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	○
10. 轩辕剑外传——苍之涛	298	大宇	2004年	寰宇之星	7.8	↓

网吧流行游戏排行榜

1.魔兽世界
2.半条命——反恐精英
3.魔兽争霸III——冰封王座
4.泡泡堂
5.劲乐团
6.天堂II
7.天骄II
8.梦幻西游
9.传奇世界
10.冒险岛

榜单说明：

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、重庆、郑州、南京、成都8座代表城市的20家网吧。其中有500台以上电脑的网吧2家，300～500台电脑的网吧1家，100台～300台电脑的网吧9家，50～100台电脑的网吧8家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号：82－726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN